MAXI CONSOLAS
Nº 78 ■ Maio 2007
SÓ €2,50

M/22
2.50

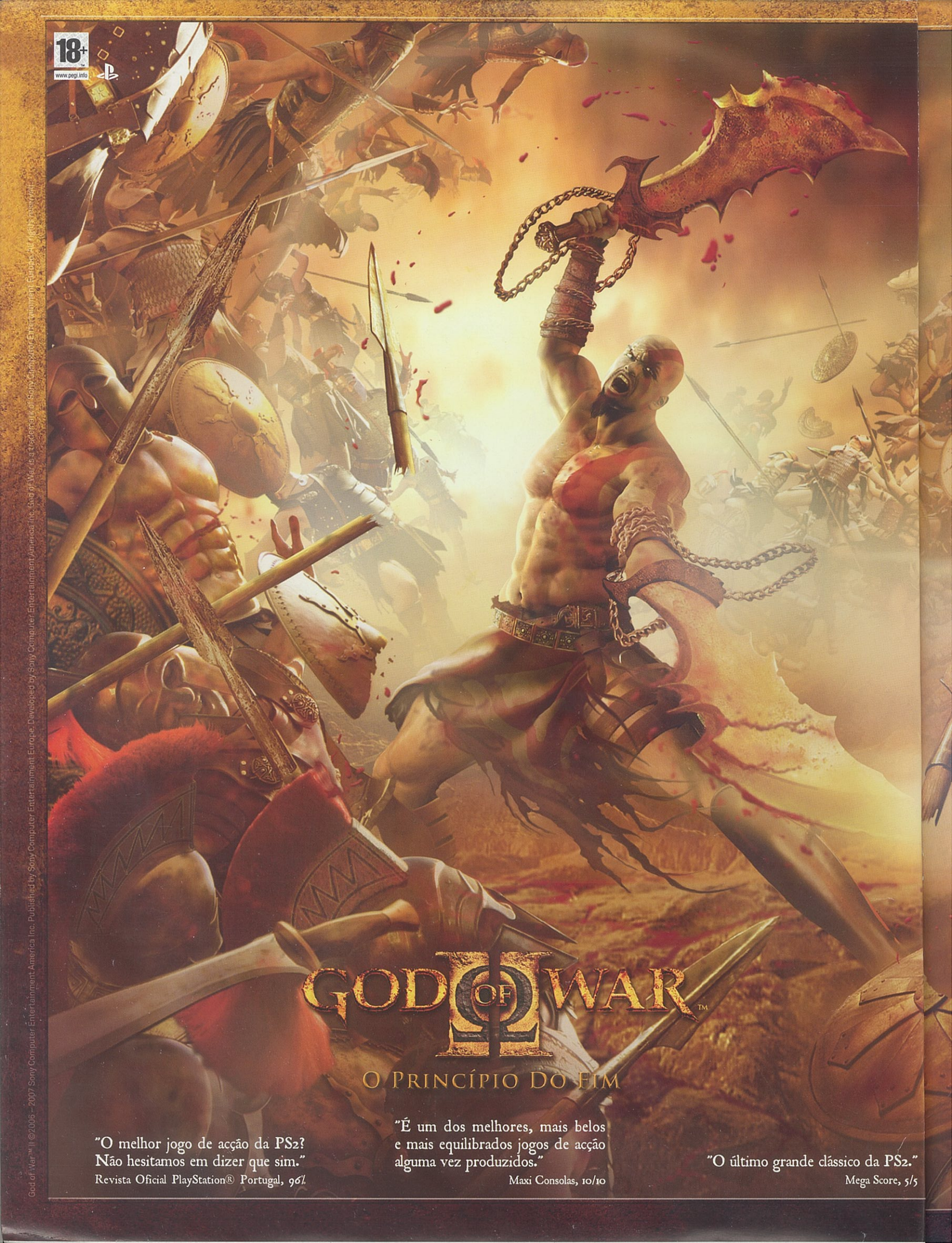
GANHA!
BILHETES DUPLOS
WWE RAW LIVE
DIA 9 DE JUNHO NO PAVILHÃO ATLÂNTICO

SMACKDOWN VS RAW 2008

NÃO PERCAM TODAS AS NOVIDADES SOBRE O NOVO JOGO NUM GRANDE ESPECIAL COM IMAGENS INÉDITAS!

ANTEVISÃO
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
LARA CROFT REGRESSA À PS2 EM GRANDE FORMA

36 JOGOS EM DESTAQUE
FORZA MOTORSPORT 2 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS THE DARKNESS KORORINPA GUITAR HERO II VALKYRIE PROFILE POGO ISLAND OVERLORD CRAZY TAXI: FARE WARS ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES TEST DRIVE UNLIMITED CM 2007 LUMINES PLUS E MAIS...


18+
www.pegi.info
GOD OF WAR II
O PRINCÍPIO DO FIM
"O melhor jogo de acção da PS2? Não hesitamos em dizer que sim."
Revista Oficial PlayStation® Portugal, 96%
"É um dos melhores, mais belos e mais equilibrados jogos de acção alguma vez produzidos."
Maxi Consolas, 10/10
"O último grande clássico da PS2."
Mega Score, 5/5
God of War™ II ©2006 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PlayStation.2

Chegaste tão longe. A vingança foi a tua arma para derrotares os teus demónios e matares um deus. Tomaste o seu lugar no trono e tornaste-te o Deus da Guerra. Mas já vives na sombra dos outros deuses há demasiado tempo. Começa agora o princípio do fim.

GODOFWARGAME.COM

FUTUREPRESS
Official Strategy Guide

MAXI CONSOLAS
Revista Mensal ■ N.º 78 ■ 2007

GOODY

Editor/Propriedade Goody, S.A.
Sede Social Avenida Duque de Loulé, nº 75, 3º Dtº
1050-188 Lisboa
Edição, Redacção, Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa • Tel: 21 862 15 30 • Fax: 21 862 15 40
Nº Contribuinte: 505 000 555

Director Geral António Nunes

Coordenador Editorial Nuno Catarino
Director Pedro Real Nunes
Coordenador de Redacção Nuno Santos Almeida
Redactores Ana Costa Santos, Bruno Mendonça, David Orfeu C., Fernanda Marques Andrade, Mário Gabriel, Nuno Faria, Nuno Moreira Santos, Ricardo Costa Esteves
Revisão Nuno Moreira Santos
E-mail mconsolas@goody.pt

Directora Comercial e Publicidade Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 47 / Fax: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account Sénior Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47 / E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Account Mónica Ferreira
Tel.: 21 862 15 39 / E-mail: monica.ferreira@goody.pt
Assistente Comercial Eugénia Pires
Tel.: 21 862 15 54 / E-mail: eugenia.pires@goody.pt

Coordenador de Produção Interna António Galveia
Designer Gráfico Sérgio Caeiro - Arte de Capa e Concepção Gráfica
Paginador Principal Rodolfo Ramos
Paginação António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Susana Berquó, Vanda Martins
Coordenador de Produção Externa Jorge Morais

Director de Marketing Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto Jorge Domingos
Coordenador de Circulação Carlos Nunes

Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha, Susana Gaspar Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

Director Adm. e Financeiro Alexandre Nunes
Contabilidade Cláudia Pereira
Secretária Sandra Tomás, Tânia Rodrigues

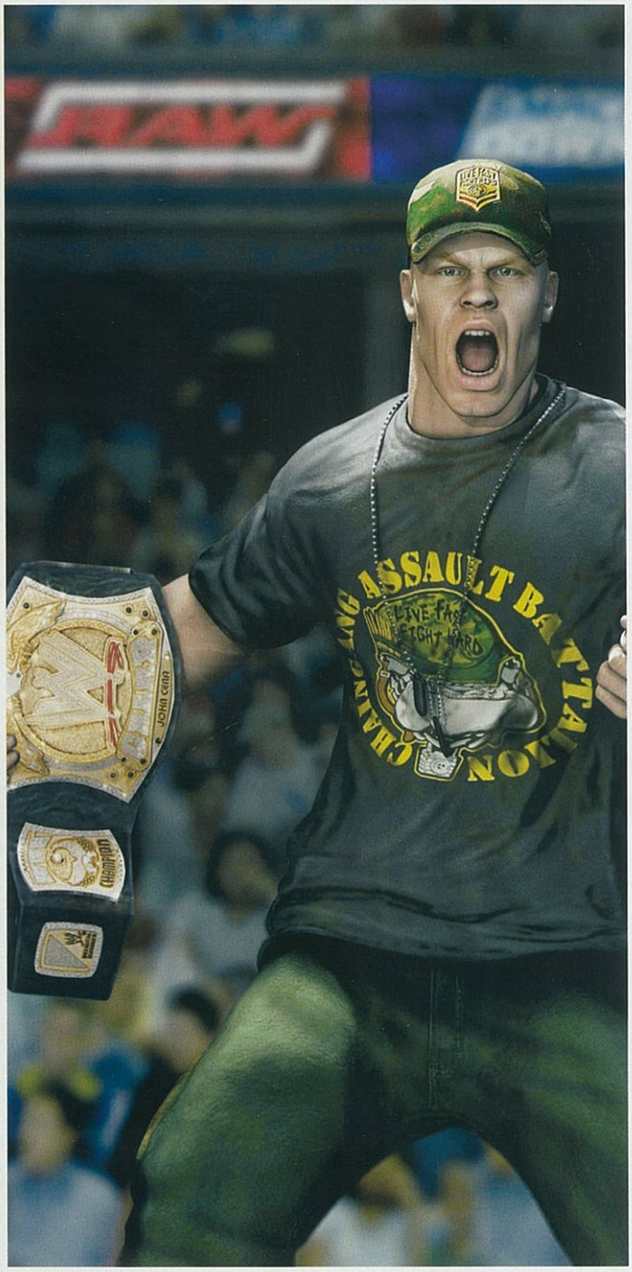
Pré-Impressão e Impressão Sogapal
Estrada das Palmeiras, Queluz de Baixo
2745-578 Barcarena

Distribuição Logista Portugal

Tiragem 17 000 ex.
Depósito Legal Nº 212578/04
Registo no I.C.S. Nº 123789
Membro da apct

ESTATUTO EDITORIAL
1.A revista Maxi Consolas está orientada para o mercado dos videojogos e produtos com ele relacionados.
2.A revista Maxi Consolas tem por objectivo informar o público sobre as novidades do mercado de videojogos, bem como analisar esses mesmos videojogos e/ou acessórios com eles relacionados.
3.A revista Maxi Consolas compromete-se a assegurar o respeito pelos princípios deontológicos e pela ética profissional dos jornalistas.
4.A revista Maxi Consolas compromete-se a assegurar o respeito pela boa-fé dos leitores.

EDITORIAL



Os fenómenos de popularidade têm destas coisas. Movem paixões ao mesmo tempo que despertam ódios, mas não deixam ninguém indiferente. É o caso do wrestling. Para alguns um espectáculo infantil e desprovido de senso, para outros é como uma espécie de banda desenhada, mas com personagens de carne e osso. Aos poucos, saltou de um nicho para algo direccionado às massas. Prova disso são as audiências, os espectáculos esgotados e, claro, os jogos vendidos. A série WWE: Smackdown! vs. RAW é, actualmente, um dos maiores êxitos de vendas no nosso país, por isso mesmo, não deixámos escapar a oportunidade de vos trazer, em primeira mão, todas as novidades sobre a versão deste ano, a caminho de uma série de plataformas, da PS2 à PlayStation 3, Xbox 360, DS e Wii. Um especial que os (muitos) fãs não podem perder.

Este mês também não pudemos deixar passar ao lado as novidades relativas às novas consolas. A guerra pela supremacia da actual geração está em força. O lançamento da PlayStation 3 foi um êxito, com filas de ávidos compradores à porta das principais lojas do país, para não deixarem escapar a oportunidade de levar uma máquina para casa. Entretanto, quase em jeito de "retaliação", a Microsoft anunciou uma nova versão da Xbox 360, agora em formato Elite, com um disco de 120 GB e HDMI incorporado. E a Wii continua a "correr por fora", mas a cativar cada vez mais jogadores por esse mundo inteiro.

Por último, referência para o evento da Activision em Portugal. São poucas as vezes que as editoras escolhem vir a Portugal mostrar o seu catálogo, preferindo as respectivas distribuidoras e representantes, enviar os jornalistas para o estrangeiro. Pode ser um sinal de que o nosso país, com uma inegável paixão por videojogos, esteja finalmente a ficar no mapa desta indústria.

Pedro Real Nunes

Conheçam a redacção...

Ana Santos

Se um jogo tiver um qualquer bicho "fofo", a Ana não o deixa escapar, até porque ninguém quer enfrentar o seu mau génio.

Bruno Mendonça

Continua especialista em títulos de desporto, mas está apostado em experimentar coisas novas. Quanto mais esquisito for... melhor.

David Orfeu

É a mais recente aquisição. É o novo homem dos truques e dicas e é obrigado a fazer o que lhe pedem. Detesta esta sua fotografia.

Fernanda Andrade

A especialista em RPG. Tem o hábito de falar sozinha quando joga e tem uma série de tiradas famosas. Todas elas impróprias para revelar aqui.

Mário Gabriel

O nosso açoriano ficou mais estranho após o lançamento da Wii. Só à conta dele já se mandou reparar três televisores.

Nuno Almeida

Continua com maus fígados, mas nada que não seja resolvido com algumas horas de jogos de que ninguém tem memória.

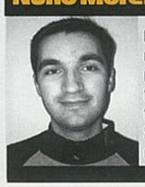
Nuno Catarino

Continua fanático dos jogos de futebol mas não dispensa as suas doses de acção desenfreada. Tem lapsos de memória ocasionais.

Nuno Faria

Famoso pelo seu reportório de piadas que só ele entende. Resolveu dedicar-se de corpo e alma a tudo que é PlayStation.

Nuno Moreira Santos



O Da Vinci cá do sítio, o que equivale a dizer que é especialista em tudo. Inclusive nas tácticas que o seu SLB deve usar todos os fins-de-semana.

Pedro Nunes

Está quase a passar para o clube dos casados o que, juntamente com a mudança de cargo, o têm tornado ainda mais insuportável.

Ricardo Esteves

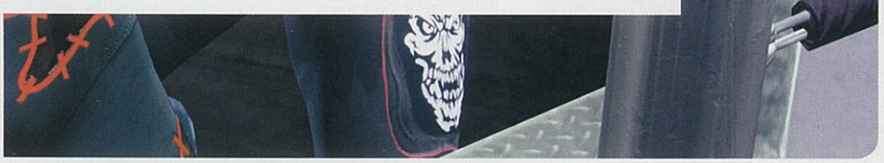
Tem a mania de dizer mal de tudo, mas já ninguém o leva a sério. É um grande fanático de Pro Evo, MGS e FF (o jogo, não o cantor).

SUMÁRIO

40
Tema de Capa

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Muitas novidades e ainda mais espectáculo na série que melhor recria toda a emoção do wrestling.



22
Antevisão
TOMB RAIDER ANNIVERSARY ■ PS2

26
Antevisão
FORZA MOTORSPORT 2 ■ XBOX 360

REGRAS DO JOGO - PONTUAÇÃO ★★★★★

0 Uma nulidade!!! Pode-se mesmo dizer: " Um autêntico ZERO".

1 Um daqueles títulos que muito dificilmente pode ser considerado um jogo, falhando tecnicamente em todas as suas características.

2 Falhas muito graves na mecânica de jogo. A evitar a todo o custo.

3 Alguns pontos positivos geralmente ligados às opções, mas mesmo assim com lacunas muito graves na jogabilidade.

4 Um conceito provavelmente bem concebido, mas que na prática acabou por ser mal adaptado, acabando por resultar numa opção pouco consistente.

5 Um jogo mediano, sem características que o destaque dos demais.

6 Um título acima da média, com aspectos interessantes, mas com certos defeitos a ter em conta.

7 Um bom jogo que deverá agradar aos fãs do género em si, sem se conseguir destacar dos seus rivais.

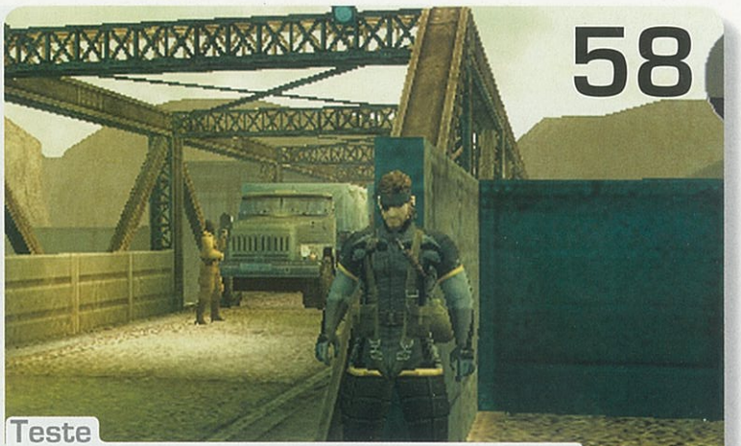
8 Um jogo muito bom, mas que precisava de algumas melhorias para ser considerado um clássico instantâneo.

9 Um exemplo a seguir, sendo um título obrigatório para os possuidores da consola.

10 Um jogo muito perto da perfeição, uma das referências máximas no seu género. Daqueles títulos que só por si vendem consolas.

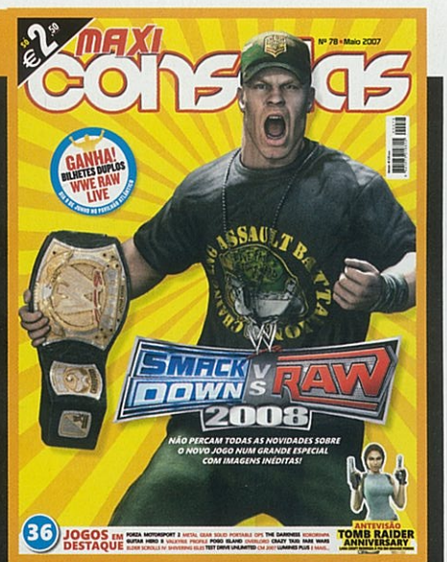
nxt consolas RECOMENDADO — Os jogos que consigam conquistar este galardão destacam-se em alguma das suas características, inovando e tornando-se uma das referências máximas do seu género. Um clássico!

50
Especial
PLAYSTATION HOME ■ PS3



58
Teste
METAL GEAR PORTABLE OPS ■ PSP

NESTA EDIÇÃO...



EM PROJECTOS

Ace Combat 6: Fires of Liberation (Xbox 360) 19
Colin McRae: DIRT (PS3, Xbox 360) 18
Ratchet & Clank Future: T. of Destruction (PS3) 20

ANTEVISÕES

Crazy Taxi: Fare Wars (PSP) 31
Forza Motorsport 2 (Xbox 360) 26
Overlord (Xbox 360) 32
The Darkness (Xbox 360, PS3) 36
Tomb Raider Anniversary (PS2) 22
Valkyrie Profile: Lenneth (PSP) 30

TESTES

Battlezone (PSP) 87
Championship Manager 2007 (Xbox 360) 72
Dungeon Siege: Throne of Agony (PSP) 78
Elder Scrolls IV: Shivering Isles (Xbox 360) 62
Everybody's Tennis (PS2) 79
Free Running (PS2) 67
Freedom Wings (DS) 88
Full Auto 2: Battlelines (PS3) 81
Fuzion Frenzy 2 (Xbox 360) 89
Guitar Hero II (Xbox 360) 82
Heatseeker (PS2) 77
Kororinpa (Wii) 86
Legend of the Dragon (PSP) 65
Lumines Plus (PS2) 66
M.A.C.H. (PSP) 80
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP) 58
Mind Quiz: Your Brain Coach (DS) 83
Pogo Island (DS) 84
Rampage: Total Destruction (Wii) 69
SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault (PS2) 85
Test Drive Unlimited (PS2) 76
The Red Star (PS2) 68
The Warriors (PSP) 64
Theme Park (DS) 74
Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, Xbox 360) 70
TOCA Race Driver 3 Challenge (PSP) 73

ESPECIAIS

Especial Activision em Portugal 46
Especial PlayStation Home 50
Especial WWE SmackDown vs. Raw 2008 40
Especial Xbox 360 Elite 54

MENSALMENTE

A Chegar 16
Correio dos Leitores 14
Editorial 5
Jogos por Download 90
Notícias 8
Promoções 94
Próximo Mês 98
Telemóveis 92
Truques e Dicas 96

62
Teste
E.S.IV: SHIVERING ISLES ■ XBOX 360

76
Teste
TEST DRIVE UNLIMITED ■ PS2

82
Teste
GUITAR HERO II ■ XBOX 360

46
Especial
ACTIVISION EM PORTUGAL

GTA IV

Após enorme secretismo e campanha de marketing a condizer, a Rockstar divulgou finalmente no passado dia 29 de Março o primeiro trailer do aguardado GTA IV.
Além do motor gráfico poderoso e a cidade que será uma recriação de Nova Iorque (Liberty City), temos uma personagem de nome Niko Belic, que é um imigrante de leste em busca de um caminho diferente em relação ao percorrido no passado. A intrigante frase "A vida é complicada. Matei pessoas. Trafiquei pessoas. Talvez aqui as coisas sejam diferentes", aponta nesse sentido.
De resto, além da data de lançamento que se mantém para dia 19 de Outubro em simultâneo para a PS3 e Xbox 360, pouco mais foi revelado por parte da Rockstar além da promessa de podermos conduzir todo o tipo de veículos menos aéreos, e da presença de um modo multiplayer.

HALO 3, BETA MULTIPLAYER EM MAIO

Finalmente foi confirmada a data concreta do começo da beta multiplayer de Halo 3, nomeadamente 16 de Maio. Para quem comprou a versão de Crackdown que permitia entrar neste evento, ou os que ganharam admissão através da promoção intitulada "Rule of Three", o próximo mês promete ser especial, já que além do primeiro olhar e versão jogável de Halo 3, os jogadores irão ajudar a Bungie a testar a vertente multiplayer do jogo antes do lançamento do mesmo, previsto para os últimos meses do ano.

O período da beta decorre entre 16 de Maio e 7 de Junho, e necessitará que tenham uma conta Gold do Live além dos requisitos de admissão citados acima. Posto isso os jogadores terão acesso a três mapas de nome Snowbound, High Ground e Valhalla, prevendo-se a inclusão de algumas novidades como as vislumbradas num dos recentes vídeos da Bungie, onde o botão X servirá para activar funcionalidades como a shield grenade, um escudo em forma de bolha que envolve temporariamente a nossa personagem.

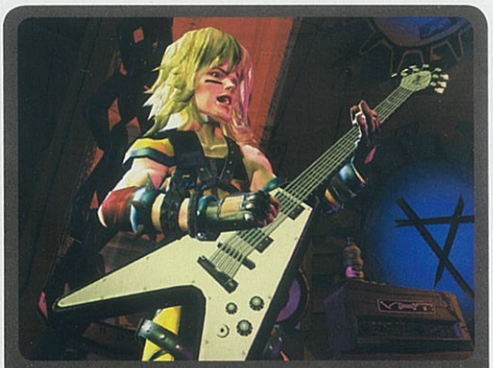
A juntar à festa, a Bungie decidiu oferecer um presente aos fãs do imensamente popular Halo 2, ainda hoje desfrutado exaustivamente por milhares de pessoas na sua vertente multiplayer. Como tal podem já fazer download, tanto na Xbox como na Xbox 360, de um pack composto por dois novos mapas multiplayer intitulados Tombstone e Desolation, pela módica quantia de 4 dólares.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

A sair no Natal para DS e Wii, neste jogo iremos competir em eventos desportivos que irão recriar as provas dos jogos olímpicos de 2008 a decorrer em Beijing. Claro que tudo numa perspectiva mais cómica e com os atletas a serem representados por diversas personagens oriundas do universo de Mario e Sonic.

WIPEOUT PULSE

Novo capítulo para a PSP a sair em Setembro desta série de jogos de corridas futurista, Pulse terá sete modos single player e outros destinados ao multiplayer. O jogo terá 24 novos circuitos e posteriormente será possível fazer download de novos veículos, pistas e músicas. Poderão também tirar uma foto à vossa nave e fazer upload online à mesma.



Ainda não estamos refeitos do vício de *Guitar Hero II* e já foi anunciado o desenvolvimento do terceiro capítulo. A sair para PS2, PS3, Xbox 360, Wii e DS, o jogo usará como periféricos guitarras sem fios e nas consolas de salão permitirá jogar online, cooperativa ou competitivamente. A versão DS sairá no início de 2008, e as restantes no final de 2007.

Sonic Rush vai voltar à DS num jogo com subtítulo *Adventure*. A sair no Outono, na vertente solo terão sete novos níveis frenéticos onde além da velocidade do famoso ouriço azul podem contar com batalhas navais, ou o tema do jogo não fosse os piratas do mar. Batalhas em 3D contra bosses a ocupar os dois ecrãs estão prometidas, assim como modos multiplayer via Wi-Fi.

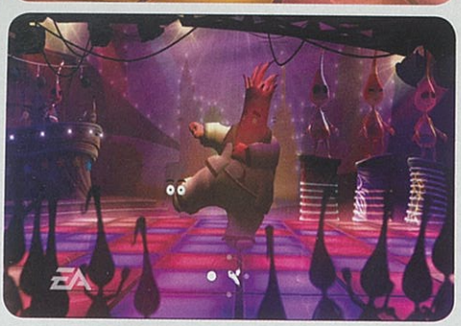
O canal Internet do Wii Menu já é final, reunindo novidades face à versão experimental: melhorias no zoom, botões de atalho com "www" ou ".com.", pesquisas no Google e Yahoo! e a possibilidade de eliminar cookies são características do Browser Opera que, a contar de Junho, vai passar a ser descarregado por 500 pontos Wii. Podem adquiri-lo sem custo durante o mês de Maio.

Da parceria da Harmonix, EA, MTV e empresas discográficas como EMI e Warner/Chappell Music, vai nascer um projecto similar a *Guitar Hero*, chamado *Rock Band*, mas pensado para uma banda. Acessórios em forma de baixo/guitarra, bateria e microfone, além de modos online, vão constar deste título rumo à PS3, 360 e talvez Wii.

A edição 2008 de *Nascar* vai chegar à PS3 e 360 com modos online e personalização dos bólides.

A Namco Bandai desvendou três títulos para PS3: *Brave Arms*, com jogabilidade similar à de *Ninja Gaiden*; *Chain Limit*, um jogo de profusa acção e proezas; e *Second Season 01*, com história de detectives e acção futurista na primeira pessoa.

A SNK Playmore confirmou jogos da Neo-Geo para Virtual Console a sair em meados do Verão, mas sem referir nomes.



BOOGIE

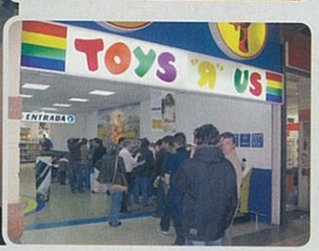
A Electronic Arts anunciou que vai lançar, ainda este ano para Wii, um jogo musical com etapas de canto e dança, recorrendo ao inovador comando da consola. Este título será ideal para todas as idades, segundo os representantes do estúdio da EA em Montreal. Afirmaram ainda que a Nintendo Wii é uma consola espantosa oferecendo-lhes realmente meios para serem criativos e repensarem por completo o conceito de jogo tradicional.

NIGHTS: JOURNEY INTO DREAMS

Previsto para Outono deste ano para a Wii, a Sega revelou novos detalhes do jogo. Existirão sete mundos dos sonhos e máscaras que permitirão ao jogador transformar-se e receber novas habilidades. A de dragão oferece resistência ao vento, a do foguete a habilidade de maior velocidade, e por fim a do golfinho permitirá andarmos debaixo de água.

LANÇAMENTO PS3 EM PORTUGAL

A estreia da nova consola da Sony em Portugal foi preparada com muita antecedencia. Nos primeiros dias da semana foi notícia várias vezes, por poder contribuir para um programa de luta contra o cancro ou ao ser apresentada na PlayStation House, uma residência de alta tecnologia em que até existia um televisor suspenso sobre a cama. Os dias foram passando e o autocarro promocional deu a volta ao País, numa iniciativa que se prolongou até meados de Abril e em que também estiveram presentes diversos títulos de PlayStation 2 e PSP.
O lançamento iniciou-se à meia-noite de 23 de Março, tendo diversas lojas aderido à iniciativa de abertura de portas na madrugada do dia D. Algumas celebraram a data com concursos, como um que premiava o penteado mais original dedicado à temática, com a oferta de uma consola. À porta, filas de jogadores aguardaram a sua vez. No primeiro fim-de-semana foram vendidas seis mil unidades em Portugal, seis vezes mais do que vendeu a PS2 no mesmo período de tempo aquando da sua estreia. Na Europa, nesse mesmo período, foram vendidas no total 600 mil consolas, do milhão que estava disponível, tendo sido a maioria acompanhada pela aquisição de um de três títulos: *Resistance: Fall of Man*, *MotorStorm* ou *F1 Championship Edition*.



VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Previsto para PlayStation 2 para o Verão, este RPG inspirado na mitologia nórdica tem como protagonista Alicia, princesa de Dipan, o "recipiente" escolhido por Odin para depositar a reencarnação da valquíria rebelde Silmeria. Após o despertar do seu espírito, inicia-se uma batalha que vai decorrer desde o reino de Midgard, ponte de Bifrost, até aos céus de Asgard.

12+
www.pegi.info

© 2007 NINTENDO/CING. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ENTRA NO MISTÉRIO

HOTEL DUSK

NINTENDO DS. lite

TOQUE

Faz a tua reserva de uma noite no Hotel Dusk. Será que vais ser capaz de resolver todos os enigmas e descobrir o que realmente se passou no quarto 215? Revela os segredos do passado de Kyle Hyde, de forma a descobrir a verdade por trás dos eventos que se passaram naquela noite de 76. Entra no mistério na Nintendo DS.

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

A Tecmo confirmou que vai lançar para DS *Ninja Gaiden: Dragon Sword*. O jogo está previsto já para Outubro nos EUA e vai utilizar o estilete num sistema de combate intuitivo, com a consola colocada na vertical como um livro. Vão existir feitiços Ninpo que requerem o desenho de caracteres no ecrã táctil e o protagonista continuará a ser Ryu Hayabusa.

RESIDENT EVIL NA WII

A Capcom vai lançar para Wii, no Verão, uma nova versão de *Resident Evil 4* que tira proveito do comando da consola. No entanto, o que está a suscitar maior curiosidade é um novo jogo da série, intitulado *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*. Após muita especulação sobre como este seria, sabe-se agora que vai ser um shooter que utiliza o Wii remote como uma pistola dos jogos de salão Arcade. Tem como protagonistas Chris Redfield e uma personagem ainda por desvendar, decorre nos locais mais importantes da série abrangendo os vários capítulos, a sua história revela os pormenores que antecederam a queda da Umbrella Corporation e permite explorar locais de Resident Evil 0, 1, 2 e 3, assim como alguns inéditos incluindo uma fortaleza. Em termos de jogabilidade promete ser bastante acessível. Recorre ao Wii Remote para controlar a mira, pressiona-se cima ou baixo nas teclas direccionais para mudar de arma e agita-se o comando como nas pistolas criadas para estes shooters para recarregar munições. O stick analógico do Nunchuk permite mover ligeiramente a câmara, mas o local para onde a personagem se dirige é definido pelo jogo. Em certas ocasiões é necessário pressionar a tecla A para evitar ataques específicos ou caso se deseje optar por um breve percurso alternativo.

BIG BRAIN ACADEMY: WII DEGREE

O mês de Junho foi a data escolhida para o lançamento da nova versão para Wii de Big Brain Academy. Apresentando conjuntos de mini jogos com puzzles que exercitam a mente, vai contar com modos single player, cooperativo ou versus, sendo que neste último com suporte para dois jogadores, o primeiro a acertar em doze respostas vence a partida.

UPDATE PARA A XBOX 360

A Microsoft vai lançar em Maio um novo update para Xbox 360 que lhe acrescenta novas funcionalidades. O update introduz-lhe o programa de chat Windows Live Messenger que vai ser compatível com a versão PC, melhoramentos no Dashboard incluindo um ícone de atalho personalizável para aceder ao Marketplace, uma nova opção para os downloads que coloca a consola em sistema de baixo consumo enquanto os descarrega e que a desliga automaticamente ao finalizar o processo, e o alerta de achievements vai passar a incluir a descrição e respectivo gamerscore. Um pouco mais tarde, já no Verão, vai ser lançado um novo acessório teclado que encaixa no comando da consola e que pelas suas dimensões promete ser ainda mais prático do que recorrer a um tradicional teclado com entrada USB. Um artigo essencial para utilizar o Messenger.

GAME O ESPECIALISTA EM VIDEOJOGOS

EXCLUSIVO GAME

POUPA ATÉ 20€

PS3 + SPIDER-MAN 3 649.95 €

EXCLUSIVO GAME

POUPA ATÉ 30€

PS2 + SPIDER-MAN 3 + COMANDO EXCLUSIVO 169.95 €

EXCLUSIVO GAME

POUPA ATÉ 10€

Wii + SPIDER-MAN 3 299.95 €

www.game.pt www.game.pt www.game.pt **VISITA-NOS EM:** www.game.pt www.game.pt www.game.pt

LISBOA
C. C. Colombo, Loja 0.175
Av. Lusíada,
1500-392 Carnide-Lisboa
Telf: 217 158 263

V.N.GAIA
C. C. Gaia Shopping, Loja 47-B.
Av. Dos Descobrimentos, 549,
4404-503 Vila Nova de Gaia
Telf: 223 713 264

BRAGA
C. C. Braga Parque, Loja 217.
Tomás Figueredo, quinta do Congregados.
Telf: 253 258 146

SEIXAL
C. C. RioSul Shopping, Loja 0.046
Av. Libertadores de Timor Loro Sae,
2840-160 Seixal
Telf: 212 271 364

MAIA
C. C. Maia Shopping, Loja 123.
Lugar de Ardegães,
Águas Santas, 4425-500 Maia
Telf: 229 748 240

LISBOA
C. C. Loureshopping, Loja 0,005.
Av. Descobertas nº90, quinta do Infantado,
Loures.
Telf: 219 832 076

COIMBRA
C. C. Forum Coimbra, Loja 0.44
Av. José Bonifácio de Andrade e Silva, nº1, Vale do Gemil,
Sta Clara, 3044-520 Coimbra
Telf: 239 813 003

GUIMARÃES
C. C. Guimarães Shopping, Loja 101-102
Alameda Dr. Mariano Felgueiras, Creixomil, 4835-075
Guimarães
Telf: 253 542 287

PORTO
C. C. Arrabidashopping
Manuel Moreira de Barros e Praceta Henrique,
Vila Nova de Gaia, Arrabida
Telf: 223 717 013

PORTO
C. C. Via Catarina, Loja 1.04
Rua de Santa Catarina, 312 a 350,
4000-443 Porto
Telf: 223 321 238

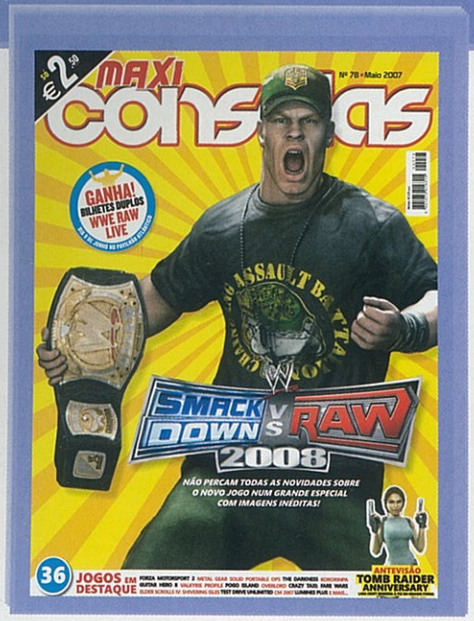
VIANA DO CASTELO
C. C. Estação VianaShopping,
Loja 1.107. Av General Humberto
Delgado 101, 4900-317 Viana doCastelo.
Telf: 258 838 115

LEMBRA-TE: COMPRAMOS OS TEUS JOGOS USADOS

CORREIO DOS LEITORES

mconsolas@goody.pt

No sentido de poder responder aos pedidos e às dúvidas dos nossos leitores, a Maxi Consolas disponibiliza o e-mail mconsolas@goody.pt.
Se não conseguir recorrer ao correio electrónico, o leitor pode sempre escrever para a Maxi Consolas, para a morada Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy 1900-825 Lisboa.



Rumores, a morte dos videojogos

1- Ouvi rumores que a Sony tinha confirmado que não existirá a PlayStation 4 e que a PlayStation 3 seria a última cartada da Sony. É verdade?
Não.
2- Como sou um leitor rígido queria saber a vossa opinião sobre *Killzone 3*. Será que irá acabar com o legado de *Gears of War*, sendo esse o jogo mais jogado do Xbox Live nesta altura?
Se estamos a falar de *Killzone* versão PlayStation 3 em desenvolvimento, é impossível de sabermos por agora visto que ainda não se viu nada de concreto do jogo.
3- Este é um assunto relativamente difícil de adivinhar mas há sempre aquela dúvida no ar: será que daqui a uns 20 anos os videojogos terão fim?
Temos sérias dúvidas que venham a acabar, mas pode ser que daqui a 20 anos se fale dos mesmos com um melhor conhecimento sobre o assunto em causa...
4- Eu como possuidor de duas consolas da nova geração tenho uma dúvida que acho até bastante complicada: qual a consola com o melhor sistema online?
Apesar de tanto a Wii, PS3 e Xbox 360 terem bons sistemas, por agora é o da consola da Microsoft que leva vantagem, em parte devido à experiência ganha nesse campo na consola anterior e cuja evolução vemos presentemente.

Anthony Fardilha, Esmoriz

O Padrinho e GTA

1- *Spider-Man 3* vai sair para a PlayStation 2? Quando?
Sim, estando previsto para Maio.
2- Recomendam *O Padrinho* para um fanático de *GTA* como eu?
Não que o jogo seja mau, mas não tem a qualidade dos títulos da Rockstar, nem a liberdade dos mesmos. Recomenda-se mais aos fanáticos do filme do que propriamente de *GTA*.
3- *Juiced 2: Hot Import Nights* é melhor do que *Need for Speed Carbon*?
Ainda não pudemos testar *Juiced 2* em versão final, como tal ainda é cedo para sabermos a qualidade do mesmo ou para o compararmos com outros títulos.
4- Quando vai sair *Free Running*?
Já deverá estar nas lojas quando lerem estas linhas. Análise ao mesmo nesta edição.
5- Comprei *Scarface* para a PSP. Acham que fiz boa escolha?
É um jogo razoável para quem gosta de títulos de estratégia.
6- *GTA: Vice City Stories* é tão bom como *GTA: San Andreas*?
Apesar de *Vice City Stories* não ser um mau jogo, está longe de chegar à qualidade do imenso *San Andreas*.

Pedro Ribeiro, Gondomar

A PS2 ainda tem vida?

1- O que acharam do jogo *The Elder Scrolls IV Oblivion: The Shivering Isles*?
Para resposta a esta questão nada como consultar o teste à referida expansão de *Shivering Isles* contida nesta edição.
2- *Tony Hawk's Project 8* é um bom jogo? Em alguns sites dizem que é bom, em outros dizem que é péssimo... quanto é que recebeu no teste que foi feito na revista? Em que edição saiu?
Nós fizemos o teste à versão Xbox 360 na edição 74, tendo recebido um 9 em 10, sendo um jogo bastante bom para quem gosta do género, na nossa opinião.
3- Até quando é que acham que a PlayStation 2 se vai aguentar? É que agora com a saída da PS3... Que jogos é que são esperados com expectativa para a PS2?
De certo modo *God of War II* pode ter sido o último grande jogo para a PS2, mas ainda são esperados alguns jogos de boa qualidade, com a consola a prometer aguentar-se em 2007, pelo menos. Alguns dos títulos previstos para este ano a ter em conta: *Tomb Raider: Anniversary*, *Spider-Man 3*, *Rogue Galaxy*, *Valkyrie Profile 2: Silmeria* e *Manhunt 2*.
4- Já têm data prevista para o lançamento de *Fable 2*? Eu adorei o primeiro jogo da série, apesar dos seus inconvenientes...
Ainda não tem data concreta de lançamento prevista, mas algures em 2008 deverá ser o mais provável.
5- Que jogo de futebol me aconselham para PS2 a não ser *PES 6*? Começo a ficar farto de *PES 6*...
UEFA Champions League 2006-2007 ou *FIFA 07*.

Jeremy Pouivet, por e-mail

Pokémon

1- Para jogar *Battle Revolution* é necessário ter os jogos *Pokémon Diamond* ou *Pearl* ou apenas a DS?
Para jogar é apenas preciso uma Nintendo Wii, mas caso liguem essa consola a uma DS podem usar a mesma como comando em *Battle Revolution*. Caso tenham *Pokémon Diamond* ou *Pearl* podem também importar personagens desses jogos para o título da Wii.
2- Já há data de lançamento de *Pokémon Diamond* e *Pearl* na Europa?
Concreta ainda não, com ambos os jogos a estarem previstos para o Verão, entre os meses de Junho e Julho.

João Reis, por e-mail

Ligar a PSP à PS3

1- Sei que dá para estabelecer uma ligação entre a PSP e a PlayStation 3, mas eu não consigo. No ecrã aparece que a minha PSP não tem a última actualização, podem dar-me uma ajuda?
Para transferir e instalar as actualizações necessárias nada como ir a www.yourpsp.com e seguir depois as instruções contidas no site.
2- E microfone para a PlayStation 3, já procurei por várias lojas mas não encontro, onde posso encontrar?
Podem usar qualquer um com ligação USB ou até o que vem incluído com *SOCOM*.

Francisco André Pereira, Marco de Canaveses

Críticas e sugestões

É a primeira vez que me dou ao dispendioso trabalho de vos escrever, mas já sou informado por vocês há vários anos, pois venho comprando a revista desde as primeiras edições (se bem que agora com menos frequência). E envio-vos este mail com uma razão, que é uma crítica. Espero que não a levem a mal, pois as críticas apenas fazem bem, para melhorar o trabalho, por isso aqui vai: sinceramente, tenho saudades da velha Maxi (Multi) Consolas. Esta revista, na minha opinião, tem-se tornado demasiado monótona com a idade. E digo isto pela seguinte razão: neste momento, a revista toda baseia-se em testes, antevisões e algumas reportagens. Tenho saudade dos velhos conteúdos mais "alternativos" que esta revista antes trazia, como a zona anime, o Import, os Universos Paralelos, o Retrogaming, aquela velha página da redacção em que todos os meses seis dos membros diziam qual

tinha sido a sua música favorita, jogo do mês, pensamentos, etc. (simplesmente genial, dei grandes gargalhadas a ler certos pensamentos de alguns membros). Também os desenhos que antigamente punham no correio dos leitores (não sei se não os põem porque já não os recebem ou porque assim decidiram). E sinto falta, principalmente, de velhas reportagens que antes faziam. Reportagens que fizeram nas primeiras edições, sobre os principais RPG e *beat 'em ups* de sempre, sobre os grandes jogos da SNES, sobre grandes jogos que nunca antigiram o nosso território. Aprendi muito com estas reportagens. E sinto falta delas. Acredito que a maioria do vosso público alvo prefira testes e antevisões do que páginas sobre anime ou reportagens sobre jogos das 16 bits, mas sinceramente, assim como eu, acredito que muitos preferiam a vossa revista por esses conteúdos, que eram os que a diferenciavam da concorrência. E espero que qualquer dia voltem a ter alguns desses conteúdos, ou até outros, que não sejam apenas baseados em testes e afins. Cumprimentos para todos.
Parte das alterações da Maxi passam pelo cliché do "mudam-se os tempos, mudam-se as vontades". À medida que novas consolas foram surgindo e com isso novas revistas especializadas, um novo tipo de leitores e gostos também se começou a desenvolver, daí a necessidade contínua de mudanças.

Leitor identificado, por e-mail

GTA na Wii

1- Está previsto algum *GTA* para a Wii? Se sim, para quando?
Por agora não.
2- Já se sabe a data de lançamento de *Fire Emblem: Goddess of Dawn* para a Wii? Qual a vossa opinião do jogo?
O jogo por agora não tem data de lançamento prevista para a Europa, sendo também impossível darmos uma opinião sobre ele sem o termos jogado.
3- Já se sabe alguma coisa de *Pro Evolution Soccer* quanto à plataforma Wii?
Além de relatos que uma versão está em desenvolvimento para a consola da Nintendo e que irão tentar aproveitar o original comando da mesma, não...

David, por e-mail

Oblivion na PlayStation 3

1- Quando sai *The Elder Scrolls IV: Oblivion* para a PS3? Visto que este é considerado um dos melhores jogos para PS3 neste início de vida da consola na Europa.
A versão PS3 estava prevista para o final de Abril, como tal já deverá estar à venda nas lojas da especialidade quando lerem estas linhas se tudo correr como esperado.

Vitor António, por e-mail

CARTA DO MÊS

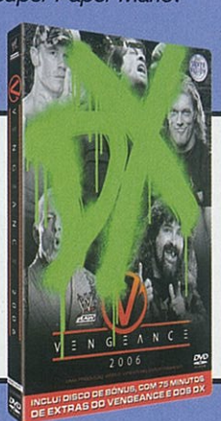
O futuro da Wii

Sou um recente portador de uma Wii e gostaria de vos pôr aqui umas questões sobre a mesma, aqui vai:
1- Para vocês qual o futuro da Nintendo Wii? Terá o mesmo futuro da GameCube ou com o grande sucesso da Nintendo DS e com os títulos que se avizinham a Wii irá ter um futuro promissor?
Coincidência ou não, e talvez devido a traumas do passado desde os tempos da Nintendo 64, este tem sido um assunto igualmente discutido no novo fórum, não oficial, criado por alguns leitores e ex-leitores da MC, situado em: http://estelafreitas.net.
Em relação à nossa opinião, é óbvio que ainda é muito cedo para sabermos o futuro de qualquer uma das novas consolas presentes no mercado, mas atendendo às vendas iniciais da Wii em termos globais, tudo aponta para uma performance bem melhor que a da GameCube. Em Portugal a história poderá ser diferente devido a certos hábitos e estigmas enraizados, mas ainda é bastante cedo para sabermos o destino da consola por cá.
2- Já existe ou irá existir uma revista que informe apenas sobre a Wii?
Portuguesa não, havendo revistas oficiais Nintendo inglesas em alternativa por agora.
3- Podiam-me falar um pouco de *Metroid Prime 3: Corruption*, que irá sair para a Wii?
O aspecto de inimigos a enfrentar, modo história, bem como as pontuações anteriores para GameCube e também a data do seu lançamento em Portugal.
Quanto a datas concretas, ainda não existem. Neste jogo Samus terá de enfrentar novamente os Space Pirates que estão a atacar a sua base. Intrigante é a prometida presença de Dark Samus enquanto que a progressão no jogo deverá seguir a linha habitual em que temos de ir recuperando habilidades como a Morph Ball e fazendo upgrades às mesmas para podermos aceder a novas áreas. Em relação a notas, tanto *Metroid Prime 1* como *2* receberam 9 em 10.
4- Qual o título mais aguardado por vocês para a Wii?
São vários: *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3*, *Nights 2* e *Super Paper Mario*.

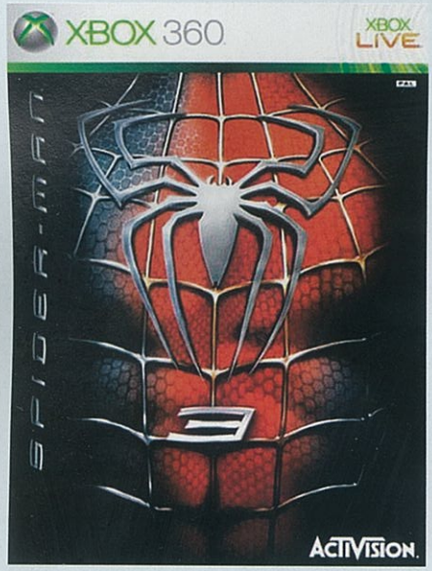
David, Caneças

PRÉMIO

A CARTA DO MÊS GANHOU UM DVD: WWE VENGEANCE



SPIDER-MAN 3



Inspirado no terceiro filme, este promete ser um dos melhores jogos de sempre dedicado a um super-herói, com motivos suficientes para atrair mais jogadores que os habituais fãs de Homem-Aranha. O herói volta a tecer teias sobre Manhattan, desta feita redimensionada por forma a incluir rede de esgotos e de metro, onde terá de enfrentar três novos gangs a dispor de um sistema de combate criado de raiz. A maior novidade está reservada a uma criatura alienígena que os fãs dos *comics* conhecem pelo nome simbionte e que se apossa de Homem-Aranha à frente de numerosas missões, conferindo-lhe movimentos velozes e brutais, além de pintar de negro o fato. Gráficos de nova geração, aliados ao trabalho de vozes dos actores do filme, e missões paralelas são outras ofertas.

Data · Maio | **Plataforma** · PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS, PSP, GBA | **Género** · Acção | **Editora** · Activision

SUPER PAPER MARIO

Não se pode dizer que a Princesa Peach seja, enfim, granjeada pela sorte, depois de ser outra vez raptada. Felizmente existe um canalizador bigodado sempre pronto a dar uma mãozinha. No regresso da divertida série, Mario é capaz de cambiar entre cenários 2D e 3D, para superar obstáculos que no mundo bidimensional parecem intransponíveis. No decurso da viagem, os Pixl conferem ao herói habilidades de várias ordens, desde variações de tamanho abruptas a servir de plataforma flutuante, de escudo ou de martelo. Por outro lado, há dezenas de cartas para coleccionar e dispor em combate.

Data · Maio | **Plataforma** · Wii | **Género** · RPG/Plataformas | **Editora** · Nintendo

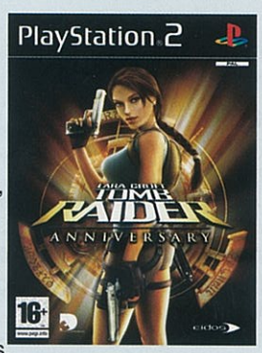
BUZZ!: O MEGA QUIZ

O concurso mais jogado da PS2 volta com meio milhar de imagens (cem das quais de celebridades), numerosos clips desportivos, de música e da Sétima Arte, para divertidas sessões *multiplayer* em que podem participar oito jogadores. Ideal para família e amigos, passa a haver novas opções, uma delas a deixar o tópico das perguntas a cargo do jogador, mais cinco modos de jogo com três níveis de dificuldade e 16 concorrentes.

Data · Maio | **Plataforma** · PlayStation 2 | **Género** · Party Game | **Editora** · Sony

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

A ferida aberta por *Angel of Darkness* parece sarada depois do espectacular regresso de Lara Croft em *Legend*, e hoje numa edição feita para celebrar o seu décimo aniversário. Trata-se do *remake* do jogo original, com igual história mas diferente arranjo dos níveis, sobre o motor de *Legend*, em que Lara investiga o paradeiro de um artefacto chamado Scion. O habitat de um T-Rex no Peru ou o palácio de Midas na Grécia são localidades para revisitar neste jogo brindado por gráficos actuais.



Data · Maio | **Plataforma** · PlayStation 2, PSP | **Género** · Acção/Aventura | **Editora** · Eidos

LANÇAMENTOS PREVISTOS MAIO

JOGO	GÉNERO	EDITORA
PLAYSTATION 3		
SPIDER-MAN 3	ACÇÃO	ACTIVISION
UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM	ACÇÃO	SONY ONLINE
T.C. RAINBOW SIX VEGAS	FPS	UBISOFT
XBOX 360		
SPIDER-MAN 3	ACÇÃO	ACTIVISION
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS	ESTRATÉGIA	EA
WII		
SPIDER-MAN 3	ACÇÃO	ACTIVISION
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON	BEAT 'EM UP	MIDWAY GAMES
SUPER PAPER MARIO	RPG/PLATAFORMAS	NINTENDO
NINTENDO DS		
SPIDER-MAN 3	ACÇÃO	ACTIVISION
FINAL FANTASY III	RPG	SQUARE ENIX
FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES	VÁRIOS	SQUARE ENIX
PLAYSTATION 2		
GOD OF WAR II	ACÇÃO	SONY
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	ACÇÃO	EIDOS
SOCOM U.S. NAVY SEALS COMBINED ASSAULT	ACÇÃO	SONY
SPIDER-MAN 3	ACÇÃO	ACTIVISION
BUZZ JUNIOR: ROBOTMANIA	OUTROS	SONY
BUZZ MEGA QUIZ	OUTROS	SONY
PSP		
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	ACÇÃO	EIDOS
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS	ACÇÃO	KONAMI
RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS	ACÇÃO	SONY
SOCOM FIRETEAM BRAVO 2	ACÇÃO	SONY
TONY HAWK'S PROJECT 8	DESPORTO	ACTIVISION
T.C. RAINBOW SIX VEGAS	FPS	UBISOFT
GBA		
SPIDER-MAN 3	ACÇÃO	ACTIVISION

Nota: Estes dados foram fornecidos pelos respectivos distribuidores, podendo estar sujeitos a alterações.

PS3 ■ Xbox 360

COLIN MCRAE: DIRT

O regresso do Escocês Voador terá honras de grafismo soberbo, uma personalização mais forte a nível do comportamento dos carros e a participação de pelo menos 46 bólides, já confirmados pela Codemasters, mais um protótipo concebido pelo próprio Colin McRae, o R4, com cerca de 350 cavalos de potência, pensado para provas de todo-o-terreno. De novo o modo carreira terá pujante variedade de provas (mais de 60), divididas por disciplinas, enquanto os três campeonantos do modo Rally Championship serão disputados em seis países e a componente online poderá suster até cem participantes nas provas de *hill climb*, sem se saber ainda se a partida será em simultâneo ou ao minuto. O rei da condução em terra batida volta em Junho na sua versão Xbox 360 e pouco tempo depois na PS3.

Xbox 360

ACE COMBAT 6

A Namco Bandai traçou uma nova rota para *Ace Combat* ao confirmar a sua estreia numa consola da Microsoft, e por enquanto só nesta. Em *Fires of Liberation*, na pele de um piloto chamado Talisman, os jogadores assumem papel activo numa guerra massiva entre as fictícias república de Emelia e federação da Estováquia, e pedem reforços a grupos aliados sob a forma de helicópteros, navios de guerra, bombardeiros ou tanques sempre que o conflito o solicitar. O principal foco conta ser um sortido de modos, inclusive *online* para 16 jogadores, a par de um grafismo pensado para igualar as capacidades da Xbox 360, pelo que aviões como o F-15 ou o A-10a Thunderbolt serão réplicas de modelos reais, até pelo cockpit, enquanto a paisagem, mesmo que próxima em perspectiva, terá soberbas texturas e efeitos de brilho. Ainda não existe data para a Europa, mas já há no Xbox Live Marketplace ícones, arte e outros brindes do jogo à espera de download.

PlayStation 3

RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

Já não é surpresa o regresso desta dupla composta por Ratchet, da raça Lombax, e o útil mas impertinente Clank, o seu companheiro mecânico sem tento na língua, juntos pela primeira vez na PS3 e por isso a beneficiar de um "lifting" visual sobre o motor modificado de *Resistance: Fall of Man*, o primeiro jogo da Insomniac para a nova consola. De novo a dispor de armas e ferramentas bizarras, para potenciar a "destruição" mencionada no subtítulo, a dupla vai passar por combates físicos, tiroteios, secções de plataformas e, qual *Star Wars*, andar aos tiros numa nave espacial, sobre cenários extasiantes, de tão profundos e por toda a informação que vão juntar. *Ratchet & Clank: Tools of Destruction*, um exclusivo PS3, ainda não tem data marcada, mas tudo leva a crer que no Outono já estejamos a par de novas aventuras galácticas.

BGAMER

A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC E CONSOLAS

GRÁTIS

JOGO COMPLETO
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

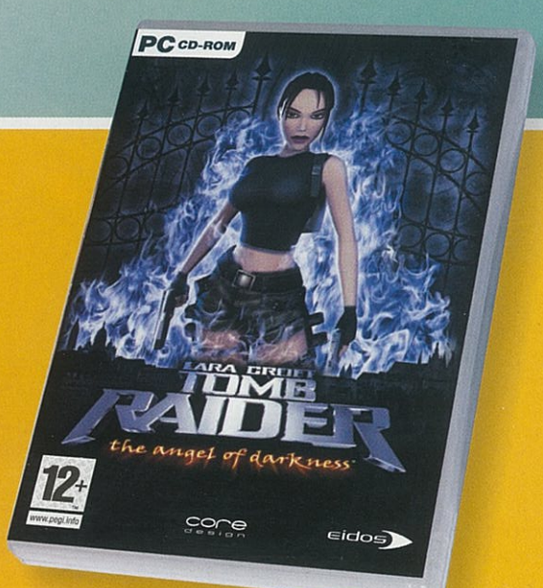
REPLETO DE ADRENALINA

"Uma experiência deliciosa e viciante"
in BGAMER

90%

JÁ NAS BANCAS! só €4,99

E NA PROXIMA EDIÇÃO...
OFERTA DO JOGO
TOMB RAIDER:
THE ANGEL OF DARKNESS
NAS BANCAS DIA 14 DE MAIO



Data · Maio	Género · Acção/Aventura	Editora · Eidos	Realização · Crystal Dynamics	Site · www.tombraider.com/anniversary

PlayStation 2

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

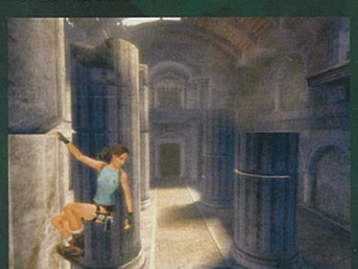
Há pouco mais de dez anos Lara Croft cativou o mundo com as suas habilidades (e atributos) de exploradora. Foi o nascimento de um ícone dos videojogos que volta ao ponto de partida, numa aventura inspirada no título original.

Pelo que já jogámos de *Tomb Raider: Anniversary*, não temos grandes dúvidas ao afirmar que o novo título de Lara Croft não pode ser rotulado simplesmente como um *remake* do original. É antes uma aventura nova, inspirada no jogo que deu início à série, mas que se joga de forma (quase) completamente diferente. Isto porque a Crystal Dynamics construiu tudo de raiz, incorporando muitas das mecânicas que vimos em *Legend*, o título do ano passado que revitalizou a série *Tomb Raider*.

À primeira vista o grande benefício da utilização deste motor de jogo é do foro visual, já que o nível de detalhe e o sistema de física que encontrámos o ano passado em *Legend* surgem intactos em *Anniversary*. As movimentações de Lara são também extremamente naturais, desprovidas da mecanização que as caracterizava até *Legend*.

Isto não invalida que, desde o início, os fãs mais antigos de Lara se sintam familiarizados com os ambientes. Em *Anniversary* vamos encontrar os mesmos capítulos que no título original, que nos levam a viajar até ao Peru, Grécia, Egipto e Atlântida. Mas a sensação de escala é bastante diferente daquela do primeiro *Tomb Raider*. O motor de *Legend* oferece, de facto, uma sensação de novidade e, pelo que vimos na versão que nos foi disponibilizada, promete fazer maravilhas pelo excelente design de níveis dos primeiros títulos da saga *Tomb Raider*.

Gigante Lembram-se das rodas dentadas do original? Agora são bastante maiores.



St. Francis Folly Trepar as colunas desta localização é bem diferente do original.

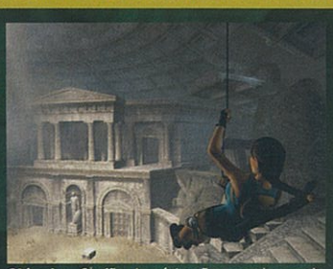
Características principais

A primeira aventura de Lara reconstruída sobre um novo motor de jogo, mais detalhado e capaz.

Mecanismos de jogabilidade inéditos no original e na série em geral que proporcionam frescura a *Anniversary*.

Revisitar os quatro grandes níveis que formaram o primeiro *Tomb Raider* é sempre um prazer.

Lara de volta à Grécia



Clássico Os fãs da série vão reconhecer de imediato as localizações deste capítulo.

Templo de Midas A imensa estrutura vertical da Grécia vai culminar aqui.

ANTEVISÃO

Relembrar a história de um clássico

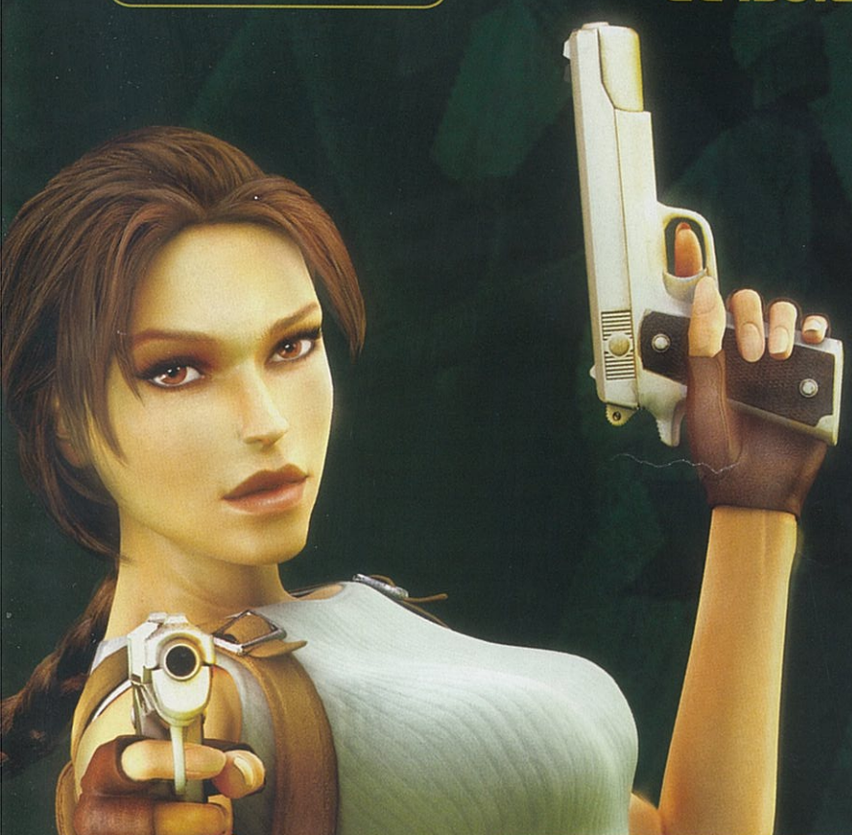
Locais exóticos, armadilhas mortais, artefactos perdidos, personagens sinistras...Não, não é um filme de Indiana Jones, mas sim uma aventura de Lara Croft. Foi basicamente isto que sentimos há cerca de uma década quando saiu o primeiro *Tomb Raider*. Em *Anniversary*, vamos retomar o enredo do título original, onde Lara é contratada pela empresária Jacqueline Natla para encontrar um poderoso artefacto conhecido como Scion. Obviamente que as intenções de Jacqueline não são as melhores e existem outros exploradores à procura do Scion. Por isso vão ainda dar de caras com Pierre DuPont e Larson, em diversas localizações desta excelente (e clássica) aventura.

Isolamento Tal como na aventura original, voltamos a sentir que estamos a pisar locais remotos do planeta, onde a única presença humana parece ser mesmo a de Lara Croft.

Inventário Apesar do sistema de *Legend*, o inventário rotativo também marca presença.

Novos níveis Os locais do original foram renovados e parecem novos.

Existe uma maior sensação de isolamento

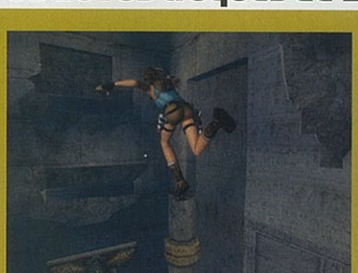


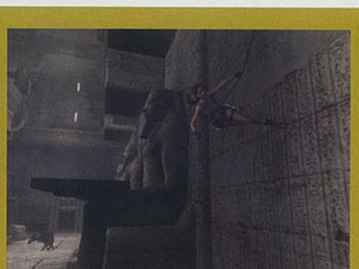
Por isso não esperem resolver puzzles da mesma forma que o fizeram há cerca de dez anos. Como já referimos, esta é uma aventura nova, com elementos igualmente novos. O puzzle das rodas dentadas, no Peru, o primeiro a ser mostrado à imprensa há uns meses é, de facto, uma experiência totalmente diferente, com mastros onde Lara se pode balançar de forma a alcançar os patamares mais elevados da estrutura. E a movimentação de objectos para servirem de apoio ou para pressionar certas lajes é também mais natural, com a ajuda do já citado sistema de física, sem esquecer que o eterno combate com o tiranossauro, também no Peru, não beneficia desta feita do nicho secreto de onde podíamos abater o monstro em segurança...

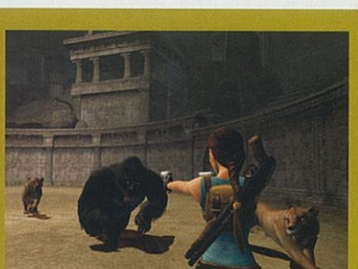
Lara trouxe também para *Anniversary* o gancho magnético que estreou em *Legend* e que a auxilia na navegação ao longo dos níveis, podendo dar uso a este objecto para, como no jogo anterior, balançar até locais mais afastados, caminhar pelas paredes ou arrastar objectos como caixas ou plataformas. O gancho é um dos grandes responsáveis pela remodelação de certas secções dos cenários, mas é espantoso como a Crystal Dynamics conseguiu urdir estas nos níveis originais, proporcionando uma experiência ao mesmo tempo refrescante e familiar, deixando-nos a questionar se esta ou aquela secção eram parte integrante do título original. O resultado é também um jogo mais estimulante e que proporciona um desafio maior do que aquele que encontrámos em *Legend*, culpa dos puzzles bem mais elaborados (quem não se lembra da estrutura vertical de St. Francis Folly?) e que por vezes são transversais a todo o nível.

O sistema de combate, praticamente inalterado desde o primeiro *Tomb Raider*, sofreu também algumas alterações significativas. A principal é a hipótese de desferir um disparo fatal sobre as criaturas adversárias

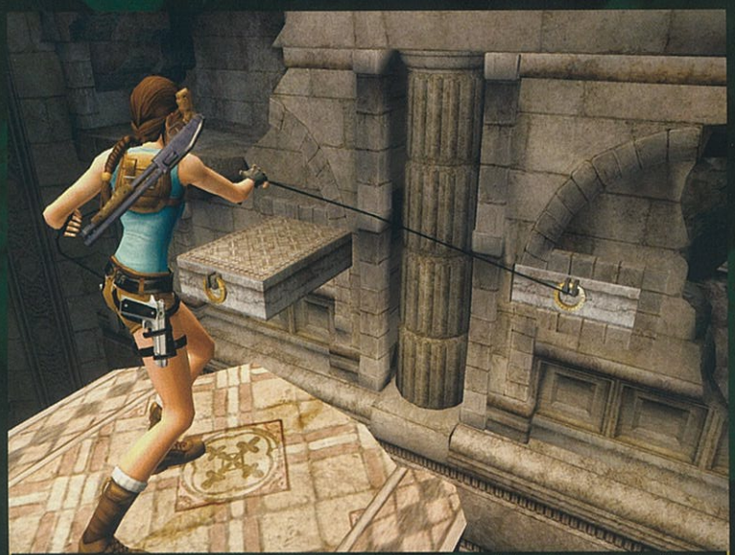
Os novos truques de Lara Croft







A Crystal Dynamics não se limitou a fazer uma mera operação de estética no *Tomb Raider* original. Para além de ter incorporado algumas das novidades de *Legend*, a produtora não se fez de rogada e acrescentou ainda mais alguns elementos em *Anniversary*. Lara pode agora usar o seu gancho para correr pelas paredes, usar um movimento especial para eliminar os inimigos de imediato ou equilibrar-se em estreitos postes de madeira. Tudo parece contribuir para uma aventura totalmente renovada e tão deliciosa como a original.



Força de braços O gancho de *Legend* é um dos elementos que influencia a reformulação de todos os cenários e puzzles. Não esperem fazer as coisas como há dez anos.

Criaturas irritadas (e perigosas)

O sistema de combate de *Tomb Raider* foi alvo de algumas mudanças. Como é sabido, praticamente todos os inimigos são criaturas selvagens (incluindo o já famoso T-Rex). Depois de as termos atingido algumas vezes, entram num modo Rage, onde carregam sobre Lara. Quando isto acontece, temos a oportunidade de carregar no botão Dodge (esquivar) no timing certo, o que abranda a acção. Aqui surgem duas miras que convergem sobre a criatura. Assim que se juntam, podemos disparar um tiro fatal. É uma mecânica que funciona bem e se revelou bastante útil. Especialmente contra o já mencionado T-Rex...

Sujidade As roupas (e as formas) de Lara vão ficando sujas com o tempo.

Agarrem-se bem Os saltos mais longos exigem, por vezes, um bom timing.

Mais do que um remake, é uma aventura nova

quando estas nos atacam em fúria (ver caixa em cima para uma explicação mais aturada desta mecânica). Mas existem outros pontos a reter, como a hipótese de pressionar o botão de salto para recuperar imediatamente de um ataque adversário ou o abanar violento de ambos os analógicos para libertar a personagem das mandíbulas de uma fera. Contudo, a grande parte do tempo em combate será passada a efectuar mortais com as pistolas gémeas de Lara em punho, como sempre aconteceu, servindo estas novidades como um complemento muito bem conseguido.

Outro aspecto a que a equipa da Crystal Dynamics dedicou muita atenção foi à componente sonora, algo que a produtora tinha enfatizado nas diversas apresentações a que a Maxi Consolas teve acesso, e que em *Anniversary* serve de perfeito contraponto ao que pudemos encontrar em *Legend*. Enquanto neste último Lara era acompanhada via rádio e de forma constante pelos comentários e sugestões dos membros da sua equipa, em *Anniversary* o silêncio é de ouro. A ausência de faixas sonoras (estas apenas "arrancam" em momentos de elevado dramatismo, como a descoberta de um artefacto ou num momento de maior adrenalina) sublinha a sensação de isolamento vivida no primeiro jogo desta série. Afinal, somos a primeira pessoa a pisar locais livres de influência humana há milhares de anos.

Por enquanto não encontrámos problemas de grande monta em *Anniversary*, exceptuando aqueles frequentes em versões em fase de produção. A detecção de colisão é problemática, fazendo com que Lara falhe alguns saltos aparentemente fáceis, certas texturas simplesmente desaparecem... mas a Crystal Dynamics já nos habituou à excelência técnica na plataforma PS2 e com certeza que estes serão resolvidos.

É ao mesmo tempo estranho e fascinante reviver momentos de grande nostalgia recriados com uma "face" nova, dando-nos a certeza que *Anniversary* será adequado tanto aos veteranos como àqueles que só agora descobrem um dos jogos mais emblemáticos e influentes de sempre.

Nuno Moreira Santos

Eibach
MICHELIN
ASTON MARTIN
ASTON MARTIN
Eibach
SPRINGS
GTS
40
RACING
MICHELIN
BBS
Mobil 1
MICHELIN
KONI
MoTeC
alcon
Mobil 1
BBS
MoTeC

Data · Maio	Género · Corridas	Editora · Microsoft	Realização · Turn 10	Site · http://forzamotorsport.net

Xbox 360

FORZA MOTORSPORT 2

Um dos jogos mais ansiados para a Xbox 360, *Forza Motorsport 2* mostra por agora que a evolução do bom trabalho feito no jogo anterior é o caminho a seguir, prometendo ser um dos grandes jogos a lançar este ano.

Chegada em pleno período de fecho de redacção, por sinal dos mais caóticos dos últimos tempos, e em período febril também no que me toca, esta versão de *Forza Motorsport 2* tinha um ou outro problema ainda, mas já continha argumentos suficientes para nos deixar em pulgas para a versão final, tendo sido, literalmente, um raio de luz divina nestes dias.

Continuando o excelente trabalho efectuado no primeiro título, uma das primeiras melhorias a reter neste novo jogo é a animação ter passado das 30 para as 60 imagens por segundo, o que num simulador automóvel é peça-chave para uma melhor imersão do jogador. A condução torna-se um maior prazer e o comportamento dos carros e reacção dos mesmos atinge outros níveis, especialmente a cada curva bem feita. Passado esse pormenor e outros deslumbres visuais a falar mais adiante, é hora de falarmos da estrutura do jogo.

Beneficiando de uma interface estilizada, tudo aponta para um esquema de jogo muito bem pensado, desde a estética dos menus à divisão dos modos, maneira de progredirmos e integração da vertente online junto com a offline.

Em termos de modos principais *single player*, têm o Arcade e o modo Carreira. No primeiro podem encontrar três opções, nomeadamente Exibição, Time Trials e Free Run. Acabar num dos três primeiros lugares das provas de exibição desbloqueia novos bólides tanto para usar nesse modo como no Free Run ou nos modos *multiplayer*. Os Time Trial consistem em termos de fazer cada prova ao volante de um carro específico e bater o tempo que nos pedem, o que em caso de sucesso desbloqueia-nos o carro empregue nessas provas para jogarmos noutros modos, tal como acontece no de exibição. Apesar de não ser o principal pólo de atracção para os mais viciados, o modo *arcade* é não só ideal para partidas rápidas como nos dá os primeiros sinais de um síndroma em todo este *Forza 2* ligado ao já clássico pokemónico "tenho de os apanhar a todos", aliado ao conteúdo que parece não mais acabar.

Chegados ao modo Carreira, surgem desde logo algumas escolhas iniciais a ter em conta, sendo que uma delas é a região por onde começar este modo, havendo Europa, Estados Unidos e Ásia. A escolha limita que carros terão acesso a início nestes modos, sendo que se quiserem mudar de região a meio da vossa carreira terão de pagar uma soma algo elevada. Posto isso, outro ponto a ter em conta é o nível de dificuldade escolhido, que pode depois ser mudado durante a Carreira, se assim o entenderem. Existem parâmetros ligados directamente à condução, como ligar ou desligar ajudas estilo ABS, sistema de tracção e afins, assim como outros relacionados com os adversários e respectiva IA. A dificuldade intermédia é a que se aconselha nos primeiros momentos, mas aumentar a dificuldade de certos parâmetros atribui bónus adicionais de dinheiro a cada prova completada com sucesso, o que é outro factor a ter em consideração.

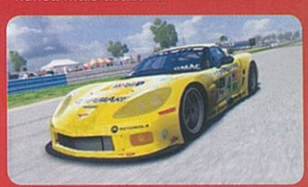
Passadas as escolhas acima, é hora de adquirir um carro, o que perante a quantidade parca de dinheiro que temos nesta altura, não dará para grandes bombas, como já é habitual na maior parte dos títulos deste género. Acabar em primeiro cada prova oferece, em geral, recompensas sob forma de outro bólide, além das quantias monetárias, sendo que ter uma garagem diversa aconselha-se vivamente devido à estrutura das provas do modo Carreira. Têm corridas onde só podem participar veículos com tracção dianteira, traseira, carros de alguma região específica, como asiáticos, por exemplo, outras onde só podem entrar veículos de certas marcas em particular ou outras em que nos pedem carros a partir de um certo grau de potência. A interface dos menus deste modo está bastante intuitiva e indica sempre se o jogador tem algum carro que possa participar nas provas em questão, seja na garagem como naquele momento, fora se tem nível para entrar nas mesmas.

Ao terminarem uma corrida no modo Carreira o dinheiro que recebem está condicionado não só pelos parâmetros de dificuldade escolhidos como igualmente pela vossa performance e comportamento em pista. Espatifem muito o carro, seja

Características principais

A boa animação, que nesta versão corria já a 60 frames por segundo, ajudava ainda mais à imersão.

A quantidade de coisas a fazer, seja offline como online, é assustadora e nunca mais acabava.



O editor, que permite criar pinturas e decalques, torna a personalização de cada bólide muito única.

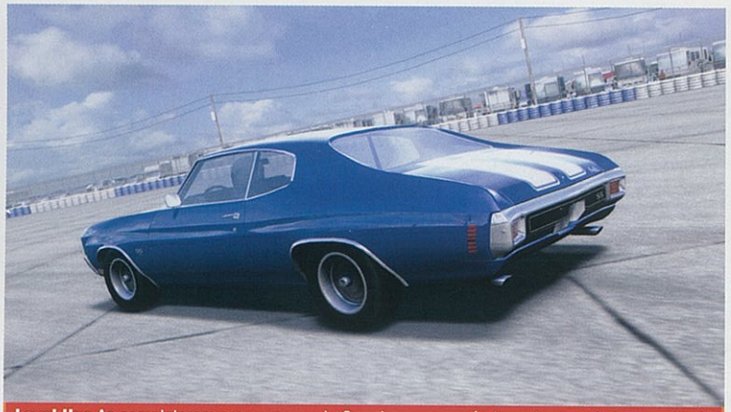
Fazer carreira offline e também online

Se o extenso modo Carreira offline era já bastante bom, há que lembrar que existe um modo Carreira online totalmente separado, como já acontecia antes. Com provas a cumprir em ambos e juntando a todo o outro conteúdo existente no jogo, é caso para dizer que podem bem ter vício para toda a vida, pelo menos da Xbox 360. Subir o vosso ranking em ambos os casos é apenas um dos atractivos.

ANTEVISÃO

O online

Tal como já acontecia no primeiro jogo, tentar criar uma verdadeira comunidade online é uma das metas. Além da possibilidade normal de participarem em corridas de exibição contra jogadores do mundo inteiro, podem entrar em torneios, no modo Carreira online, fazer upload de fotos ou repetições e até assistir a provas através da Forza TV. Mas o que mais nos atrai neste momento é a troca e venda de carros online. Podem oferecer carros da vossa garagem a alguém, ou participar em leilões usando o dinheiro que obtêm no jogo. A integração é tal; podem fazer *login* no site oficial em http://forzamotorsport.net, e ver imediatamente o que se passa na comunidade do jogo.



Level Ups Ao completarem provas no modo Carreira o vosso nível geral vai subindo, permitindo aceder a novas provas, sendo que o nível do carro usado para o efeito pode subir também.

Banda sonora Goldfrapp, Chemical Brothers, Prodigy, Cansei de Ser Sexy...

Forza TV Como em *PGR3*, podemos visionar provas de jogadores do mundo inteiro.

O sistema de danos Vai além do meramente estético consoante os modos.

contra as paredes ou contra os bólides adversários, e vão ver-se a sofrer penalizações. Note-se que o sistema de danos vai além do estético, e se escolherem jogar com o mesmo em modo simulação poderão danificar seriamente o vosso carro, o que irá afectar o comportamento e a condução.

O dinheiro ganho em cada prova afecta outro pormenor, nomeadamente o vosso nível como condutor assim como do veículo em causa, semelhante aos pontos de experiência que recebemos num RPG após um combate. Fazer provas continuadamente com um veículo fará não só subir o seu nível com mais facilidade, como poderão ganhar descontos em peças pertencentes ao construtor do carro em causa. Já o nível de condutor afecta o grupo de provas a que vamos tendo acesso no modo Carreira.

Ao verificarmos que obtemos Achievements ao conseguirmos fazer provas sem bater em ninguém e perfeitas, e que podemos comparar os nossos tempos com outras pessoas do mundo inteiro se tivermos a consola ligada ao Live mesmo jogando no modo Carreira offline, a espiral e sensação que este jogo tem muita coisa para fazer começa a tomar conta de nós. Por vezes chega a ser até quase sufocante se nos deixarmos arrastar pelo factor competitivo inerente à natureza humana...

Se comprar, vender ou desbloquear os carros base para cumprirmos as provas é viciante, chegados à vertente de *tuning* as coisas tomam outros contornos, ainda mais elevados e dementes.

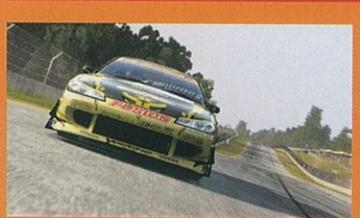
A animação a 60 fps é já de louvar nesta versão

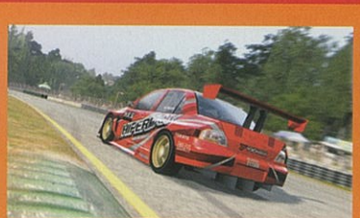
É possível modificar os bólides que temos na nossa garagem das mais variadas maneiras, desde a habitual compra de peças que melhoram a performance do automóvel até ao editor que nos permite personalizar, a nível estético, um carro a nosso belo prazer. No caso do *tuning*, mesmo para quem não está muito habituado a estas andanças, é bastante fácil olhando para as informações que nos vão dando de cada componente, assim como a indicação do que pode melhorar ou não uma peça antes de a comprarmos e instalarmos. Como já é normal, até um carro dos mais básicos pode atingir níveis competitivos altamente elevados após algumas modificações-chave que podem ir desde motores mais potentes a suspensões mais eficazes, e por aí adiante. Claro que tudo isto irá afectar a condução do carro e há que ter isso em conta.

Já que falamos na condução, é hora de falarmos na jogabilidade, que por agora estaá já muito boa e varia consideravelmente de carro para carro ou consoante as peças que cada um tem. Há um equilíbrio notório na jogabilidade deste simulador automóvel de modo a não torná-lo demasiado exigente para os menos habituados a estas andanças, mas deixando ao critério de cada um a opção de como o querem encarnar usando as tais opções e parâmetros de dificuldade. O peso de cada carro estava bem recriado, assim como a sensação de velocidade, com destaque para os bólides pertencentes às classes mais elevadas.

A nível de carros podem contar com "resmas" deles, todos devidamente licenciados e pertencentes às mais variadas marcas automóveis como Renault, Ferrari, Volkswagen, Porsche, BMW, Lamborghini, Subaru, Ford, Toyota e por aí adiante, havendo desde os modelos de carros comerciais mais clássicos aos outros dedicados especialmente às corridas de alta competição. As pistas presentes nesta versão já ascendiam a um número considerável e passavam a dezena de circuitos, com a presença de recriações fiéis de pistas famosas como Laguna Seca, Suzuka, Silverstone e Nurburgring, às quais se juntavam algumas criadas de propósito para o jogo.

O editor





Se no primeiro jogo era possível criar resultados fantásticos desde que tivessem paciência, *Forza 2* promete ser ainda mais demente, visto que existem novas opções, como os decalques de letras vários, já não sendo necessário fazer as mesmas através da junção de círculos, rectângulos e afins como antes. Existem também símbolos de marcas e os de figuras várias, podendo-se moldar a sua forma. Com a possibilidade de mostrarmos o resultado online nas corridas, oferecer aos amigos ou colocar a nossa obra à venda, o editor é quase um jogo à parte.

Bólides Muito por onde escolher, de marcas como BMW, Porsche, Ferrari, Toyota, Ford...

Telemetria Para os mais fanáticos, é possível ver estes dados em tempo real.

Tuning Podem comprar e modificar o mais variado tipo de peças para os bólides que tenham na vossa garagem, com a interface a dar todas as informações necessárias de maneira eficaz.

Fotos Podem tirá-las em qualquer altura e usar efeitos gráficos como sépia e derivados.

Replays Correm a metade da velocidade do jogo normal devido ao uso de outros efeitos.

Resmas de horas de jogo, seja offline ou online

Tecnicamente o jogo já estava no bom caminho e, à parte algum *slowdown* ocasional na grelha de partida de cada corrida ou quando usávamos em tempo real a opção de ver a telemetria do nosso carro, a animação mantinha-se fluida nas 60 imagens. As pistas e os carros estão recriados de maneira soberba, usando eficazmente os efeitos de luz e paleta de cores, restando saber a existência ou ausência de outro tipo de pormenores, como se existirão outro tipo de variantes climatéricas como chuva, ao invés de apenas corridas em céu limpo, e se existirão apenas provas de dia ou também nocturnas.

Muitas das nossas outras incógnitas passam pelo potencial enorme da vertente online nas suas diferentes variantes (ver caixa), que não pode ser testada como deve ser nesta versão, assim como a vertente *multiplayer* em si, que pode ser desfrutada tanto online, como offline em ecrã dividido ou em System Link.

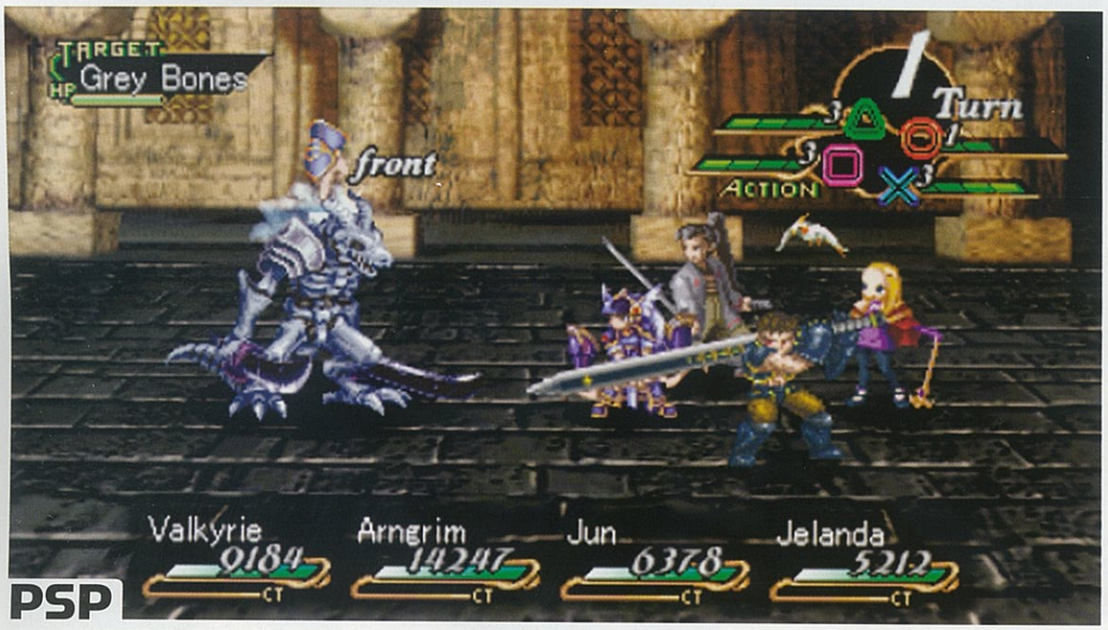
A parte sonora era outro pormenor que já estava excelente, desde o roncar diferente dos motores consoante o carro até ao barulho das caixas de velocidade ao metermos cada mudança. Curioso era também verificar que consoante a câmara de jogo empregue nas corridas o som e direcção do barulho do motor modificava-se consequentemente. No campo das câmaras, esta versão tinha quatro, nomeadamente duas mais afastadas do carro e duas interiores junto ao asfalto que ofereciam uma maior sensação de velocidade. Infelizmente não existirá uma versão do cokpit como a excelente presente em *PGR3*, mas perante a diferença do número de carros presente em cada jogo percebe-se a opção, caso contrário só jogaríamos *Forza 2* em 2010.

Depois de tudo isto e perante o que vimos, *Forza Motorsport 2* tem tudo para viciar qualquer amante de simuladores automóveis. Venha agora a versão final.

Nuno Santos Almeida

ANTEVISÃO

Data · Abril	Género · RPG	Editora · Square Enix	Realização · Tri-Ace	Site · www.square-enix.co.jp/vp/



VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Conversão de um dos títulos fetiches do meu top ten pessoal, *Valkyrie Profile* foi na altura um dos muitos RPG da PSone que, a par de *Chrono Cross* e *Persona 2: Eternal Punishment*, entre outros, ficaram-se pelos EUA e Japão.

Valkyrie Profile é tudo menos um RPG convencional. Desde a sua estrutura até à história e maneira como a narrativa se desenrola, este é um jogo para quem gosta de experiências diferentes e ao mesmo tempo um título intimidador para os menos habituados a estas andanças.

O jogador encarna o papel de Lenneth, uma valquíria encarregue de recrutar almas para o deus Odin e, consequentemente, para a batalha de Ragnarok em Asgard. Tendo em conta que uma valquíria recruta almas de pessoas mortas, começa logo aí muita da originalidade do jogo, e teste à paciência dos jogadores também. Como cada personagem recrutada está morta, sempre que descobrimos uma para se alistar à nossas fileiras é hora de vermos *cutscenes*, algumas bem longas e lentas, que descrevem como é que a personagem em causa morreu. Preparem os lenços de papel porque a maior parte das histórias são bem trágicas.

O jogo divide-se entre algumas fases distintas. Encontrar e recrutar personagens no mapa-múndi, encontrar masmorras nesse mesmo local, explorar as mesmas e depois a gestão das personagens. Se a existência de vários finais mediante certos requisitos tem que se lhe diga, podem contar também com a existência de algumas masmorras específicas associadas aos três níveis de dificuldade, sendo que só no Hard é possível recrutar todas as personagens existentes.

Explorar as masmorras faz-se ao estilo de um jogo 2D de plataformas, com os inimigos a serem visíveis, sendo que os combates são igualmente originais. Podemos ter três personagens connosco, associadas cada uma a um dos botões frontais da PSP. É possível encadear com timing os ataques das personagens de modo a causarmos dano em cadeia e fazer subir uma barrra de combo. Caso consigamos chegar ao nível 100 dessa barra é possível desencadear um superataque devastador ou até quatro caso consigamos o timing certo entre todos os ataques, que variam conforme a personagem que tenhamos na *party* e muitas vezes até da arma equipada.

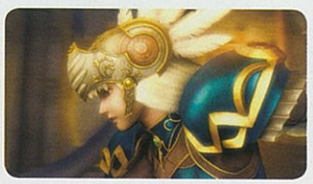
Mandar personagens para Odin implica certos requisitos associados a habilidades que podemos subir, aprender e até a certas facetas da personalidade de cada uma, ligadas ao seu Hero Value.

Como o espaço é pouco, ficamos por aqui, com promessa de análise na próxima edição.

Nuno Santos Almeida

Características principais

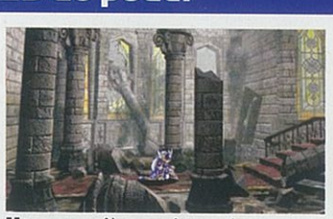
O sistema de combate por turnos é excelente e lembra ao mesmo tempo um jogo de acção.



Cutscenes em CG ao invés das originais anime é a principal novidade desta conversão directa da PSone.

A relativa complexidade do jogo e as suas múltiplas nuances é tanto um ponto forte como algo intimidador.

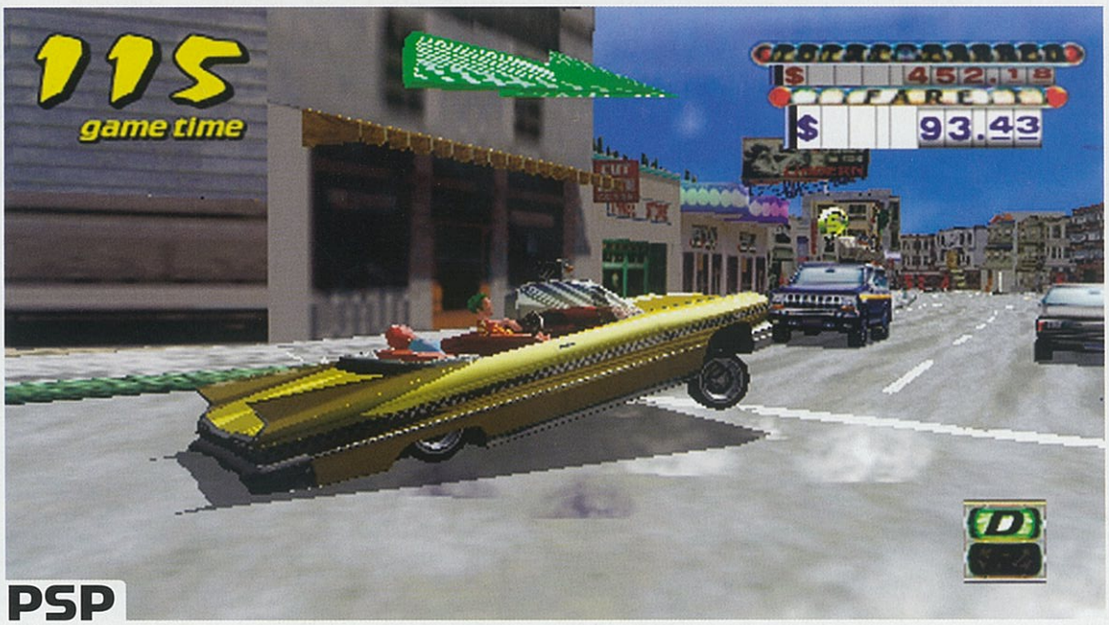
2D ao poder



Masmorras Algumas das que iremos percorrer pautam pelos puzzles e beleza.

Retratos Cada diálogo é acompanhado por *artwork* de excelente recorte.

Data · Junho	Género · Condução	Editora · Sega	Realização · Sniper Studios	Site · www.sega-europe.com



PSP

CRAZY TAXI: FARE WARS

A mítica série da Sega escolheu a PSP para o seu retorno ao circuito, mas será que ainda encontra espaço no mercado, mesmo levando em conta a aposta exclusiva no formato portátil?

Englobando os dois primeiros *Crazy Taxi*, lançados originalmente para a consola Dreamcast, *Fare Wars* mostra uma realização ainda muito primitiva. A versão que tivemos oportunidade de experimentar encontrava-se repleta de problemas recorrentes em obras em fase de produção, mas que num título com uma jogabilidade de cariz *arcade*, como a desta série, parecem saltar ainda mais à vista.

Os carros tanto arrancam como ficam colados à estrada enquanto o precioso tempo se escoa no cronómetro, objectos (de edifícios a caixotes do lixo, passando por trechos de estrada) saltam e desaparecem de vista num caso agudo de *pop-ups* e foram várias as situações em que tivemos de reiniciar a consola. A data de lançamento aproxima-se a passos largos e estes são apenas os problemas mais graves que a Sniper Studios terá de resolver...

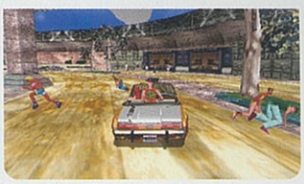
Tudo isto afecta de forma notória a jogabilidade, como já dissemos, mas por trás desta muralha de problemas esconde-se o esquema intuitivo que os fãs da série conhecem. Percorrer a cidade em busca de clientes, entregá-los ao seu destino dentro do tempo limite, recolher o prémio monetário e repetir *ad infinitum*: este continua a ser o mantra por que *Crazy Taxi* se rege e que até se adequa de forma magnífica ao formato portátil da PSP. Este beneficia também com a inclusão de vários minijogos já conhecidos e que nos pedem para saltar uma determinada distância com o táxi, rebentar um certo número de balões ou atravessar pistas de obstáculos dentro do tempo limite.

Novidade na PSP é um modo multijogador Ad-Hoc para dois participantes, que podem competir ou colaborar na tentativa de angariar e entregar clientes. Infelizmente, ainda não tivemos acesso ao mesmo, pelo que reservaremos o nosso julgamento a este respeito para a versão de análise. É também possível gravar para o Memory Stick *replays* das nossas melhores prestações.

Não podemos esconder que *Crazy Taxi* ainda necessita de bastante trabalho para que em Junho, mês do seu lançamento, possa fascinar os jogadores de PSP tal como fez com os da Dreamcast.

Nuno Moreira Santos

Características principais



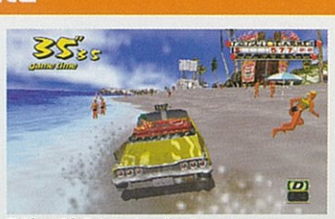
Os dois primeiros *Crazy Taxi* juntos pela primeira vez num único jogo e em exclusivo na PSP.

O espírito descontraído e de fácil acessibilidade da série parece intacto nesta consola.

Vários minijogos que se adaptam de forma estupenda ao formato portátil desta consola da Sony.

Acessibilidade imediata

Cinco segundos É quanto dura em média cada minijogo de *Fare Wars*.



E já está Esta colecção de pequenas tarefas é ideal para curtas sessões de jogo.

ANTEVISÃO

Data · Junho | **Género** · Acção/Aventura | **Editora** · Codemasters | **Realização** · Triumph Studios | **Site** · www.codemasters.com/overlord

Xbox 360

OVERLORD

Transformar os jogadores no ser mais malévolo à face do planeta é o objectivo de *Overlord*, um jogo de acção e aventura com alguns predicados interessantes e uma grande dose de bom humor.

Características principais

Ter como missão assumir a forma de um aspirante a senhor supremo do mal não deixa de ser refrescante.

O bom humor acompanha todas as ocorrências de *Overlord* e do seu deturpado mundo de jogo.

Os Minions são seres divertidos e irrequietos capazes das mais incríveis diabruras, tudo a nosso mando.

Diz a Codemasters, no comunicado de imprensa relativo a *Overlord*, que neste seu próximo jogo temos duas hipóteses: ser malvados ou extremamente malvados! Piada à parte, esta expressão resume de forma sucinta os nossos objectivos neste jogo.

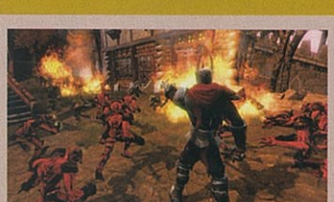
Vamos desempenhar o papel do Overlord, uma entidade que controlamos na terceira pessoa e que ressuscita junto das ruínas da sua torre alguns anos após ser eliminada por um inconveniente grupo de heróis. Estabelecer um reino de pura malevolência num mundo de fantasia medieval completamente deturpado (já falaremos deste) é o nosso objectivo primordial, mas antes de o fazermos é necessário proceder à reconstrução da torre, o nosso lar e base de operações. Para o fazer teremos a ajuda dos Minions, pequenos diabretes que assumem sem grandes dificuldades o estrelato em *Overlord*.

Os Minions são pequenos seres (imaginem uma mistura dos Gremlins do filme com o mesmo nome e de Yoda de *Guerra das Estrelas*) que vivem para cumprir todas as nossas ordens e desejos, encontrando na morte e destruição dos bens alheios os seus maiores prazeres. No início da aventura apenas podemos recrutar cinco, mas conforme o nosso avatar evolui assim acontece com o número máximo de Minions. Estes são invocados em locais especiais dedicados ao efeito a troco da energia vital absorvida de seres vivos e podem ser controlados como um só, independentemente do seu número, utilizando para o efeito o analógico direito. Os Minions obedecem às movimentações deste comando, bastando direccioná-los para junto de qualquer objecto ou inimigo para procederem automaticamente ao seu desbaste.

O elemento cómico que atravessa todo este jogo encontra

Diabinhos e diabruras

Castanhos Estes são os Minions mais comuns e os melhores lutadores.



Vermelhos A imunidade ao fogo e um ataque de longo alcance são vantagens.

Sede de vitória Os Minions não desperdiçam uma boa caneca de cerveja...

Gigante de rocha As minas dos anões guardam algumas surpresas.

Vida no campo Os aldeões são seres brejeiros que prezam as ovelhas acima das suas mulheres e produzem comentários hilariantes.

Lar, malévolo lar

A nossa base de operações e ponto de passagem entre cada zona é a torre do mal, o lar de eleição de qualquer aspirante a senhor supremo de tudo o que é malévolo. Esta encontra-se quase totalmente destruída no início do jogo, sendo que a sua reconstrução é uma das nossas prioridades.
A primeira missão passa mesmo por encontrar o Tower Heart, o globo de energia que funciona como foco de teleporte. O aspecto interior da torre vai-se modificando de acordo com o nosso progresso, sendo que ganhamos acesso a salas previamente bloqueadas, como a masmorra.

Pezinho de dança Os Minions não resistem aos encantos da música.

Basta apontar Podemos dirigir os Minions automaticamente ou especificar direcções.

Onde já vi isto...? As casas dos Halflings fazem lembrar os lares dos Hobbits.

Aceitam-se candidatos a senhor supremo do mal

o seu expoente máximos nestes esbirros do mal, que aproveitam qualquer objecto solto para se embelezarem, seja uma abóbora, uma frigideira ou um chapéu de cozinheiro a servirem de capacete ou as armas e armaduras de inimigos tombados, sendo que estas últimas até os tornam mais eficientes em combate.

Contudo, o Overlord não está indefeso e pode golpear os adversários com o seu machado ou dar uso a vários feitiços desbloqueados durante o jogo, embora a sua fragilidade seja acentuada no início da "carreira".

Existem quatro tipos de Minions e a conjugação das habilidades únicas de cada um é chave para a progressão no jogo. Por enquanto apenas tivemos oportunidade de travar conhecimento com dois tipos destas criaturas: os Browns (castanhos) e os Reds (vermelhos). Os primeiros são uma espécie de "pau para toda a obra", assumindo-se por enquanto como os lutadores mais eficazes. Os segundos são imunes às chamas e possuem um ataque de longa distância formado por bolas de fogo. Quando temos elementos de vários grupos sob nosso controlo, podemos escolher a quais deles emitimos as ordens. Exemplificando, a certa altura foi necessário colocar um grupo de Minions vermelhos numa posição mais elevada a fornecer fogo de cobertura (literalmente) a um grupo de castanhos que colocámos a empurrar uma alavanca de modo a destrancar uma passagem.

Com o Overlord e os seus Minions vamos desempenhar várias missões num mundo que utiliza e subverte uma grande parte dos clichés associados a este ambiente. Os Halflings, por exemplo (quem desconhece estes seres fantásticos encare-os como uma espécie de Hobbits), são a primeira facção a levantar-nos problemas, e enquanto noutros jogos localizados neste ambiente de fantasia se revelam como uma raça de pequenos seres alegres e adversos à guerra, em *Overlord* são um grupo de bêbedos, glutões e arruaceiros que roubam a comida de uma aldeia humana para alimentarem o seu rei, uma enorme bola de banha que começou por ser um dos heróis da anterior campanha contra o Overlord. E os anões fazem da avareza a sua característica distintiva, fechando-se nas suas minas enquanto acumulam montanhas de ouro. Nem as mais nobres criaturas mitológicas escaparam ao olho sarcástico da produtora Triumph Studios; os unicórnios são seres enraivecidos e carnívoros que empalam

Bestas de carga

Uma das vantagens de assumir o papel de senhor do mal é não ter de desempenhar qualquer tipo de trabalho pesado; esse fica reservado, como não podia deixar de ser, aos nossos Minions. Estes transportam os componentes da torre até ao portal mais próximo e entregam-nos todos os bens que encontram, como ouro e poções de energia e mana, sempre com um sorriso imbecil estampado nos seus rostos.

Sacrifício Por vezes encontramos aldeões que nos oferecem as suas filhas "virgens" como sacrifício, para que estas passem a desempenhar as funções de servas na nossa torre.

Diabo de saias A certa altura "recrutaremos" uma acompanhante para a torre.

Minion explosivo Os esbirros não olham a meios para cumprir as nossas ordens.

É só rir O próprio design das personagens segue um tom cartoonesco e cómico.

O bom humor é uma nota dominante em Overlord

os Minions nos seus chifres. A ironia e o escárnio são de facto inseparáveis de *Overlord* e constituem, até esta altura, um dos seus pontos mais fortes. Aldeões oferecem-nos donzelas em troco da nossa clemência ("mas quem vos disse que eu sou donzela?!", afirma a moçoila, amarrada de pés e mãos a dois postes), um bobo insulta-nos de forma incessante sempre que visitamos a nossa torre, um agricultor afirma que podemos levar-lhe a mulher, mas para deixarmos as ovelhas... Este é um jogo que se experimenta com um sorriso fácil e constante na face.

Ser o senhor do mal não é sinónimo da morte e destruição total, embora possamos proceder a esta, caso seja esse o nosso desejo. Queremos com isto dizer que o massacre de inocentes é uma possibilidade, mas de que serve ser uma entidade suprema se não temos ninguém para nos adorar? De facto, poupar a vida a alguns aldeões pode abrir-nos acesso a missões e recompensas monetárias, mas é importante ressalvar que a decisão cabe sempre ao jogador. Numa demanda, por exemplo, recebemos a escolha de devolver os alimentos perdidos à aldeia de Spree ou distribui-los pelos nossos Minions. Contem encontrar questões como esta ao longo de todo o jogo.

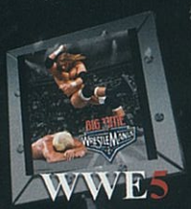
Por enquanto poderemos encarar *Overlord*, em termos gerais, como uma espécie de *Dungeon Keeper* (lembram-se?) na terceira pessoa, mais centrado na acção do que na estratégia. Resta saber se o bom humor e os encantos dos Minions são suficientes para o fazer conquistar o sucesso por entre os seus pares e ainda se a mecânica de jogabilidade não se tornará repetitiva.

Nuno Moreira Santos

WWE MOBILE

WWE6

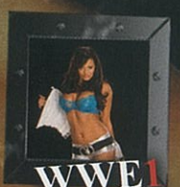
WWE7


WWE5

WWE8

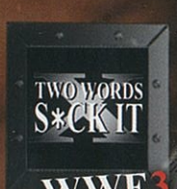
WWE2

WWE9


WWE1

WWE4

WWE10



WWE3

TOQUES REAIS

hn Cena Entrance Theme	CÓD: WWE11
x Entrance Theme	CÓD: WWE12
ey Mysterio Entrance Theme	CÓD: WWE13
Edge Rated R Superstar	CÓD: WWE14
Triple H Entrance Theme	CÓD: WWE15

PASSATEMPO SMS

Temos 3 DVD Hulk Hogan e 1 T-shirt John Cena para oferecer
Para ganhares estes prémios basta enviares um
SMS com a palavra MAXI para o 3900. Por cada
50 SMS há um vencedor.

sto - 0,60€+ iva

COMO PEDIR ?*

Envia um SMS com o código indicado no conteúdo para o 4003
Por exemplo para o wallpaper:

WWE2

1º Escreve: WWE2
2º Envia para o: 4003
3º Clica no link recebido
4º...e recebe o pedido no telemóvel

heylife

*ida WAP: Para acederes aos nossos serviços, precisas de um telemóvel com WAP ou GPRS activo e com a configuração correcta. Se tiveres problemas com o WAP, contacta o teu operador para obteres mais informação (TMN – 1696; Vodafone – 212; Optimus – 1693)

Todos os pedidos efectuados inserem-se num serviço de subscrição semanal activado através de um sms enviado para o 4003 com o comando WWE. A subscrição será automaticamente renovada se o serviço não for cancelado. Semanalmente recebes créditos para download dos conteúdos. Os créditos não usados serão acumulados para a semana seguinte. Clube WWE: 2 imagens + 2 toques. Custo: 4Eur por semana com IVA incluído. Podes cancelar a subscrição quando quiseres enviando sair wwe para o 4003. Heylife, SA Rua João de Lemos, 3 – 1300-323 Lisboa.

Ajuda? suporte@heylife.com ou liga para o 213619562 (atendimento dias úteis 10h00 às 13h00 e das 14h00 às 17h00). Se és menor de idade deves pedir autorização aos teus pais antes de efectuares um pedido. As mensagens enviadas para modelos não compatíveis também serão cobradas. Custo do envio do sms para o 4003 e de transmissão de dados WAP segundo o tarifário do teu operador. Válido para todos os operadores. Verifica se o teu telemóvel é compatível com os nossos serviços em

Data · Junho	Género · FPS	Editora · Take 2	Realização · Starbreeze	Site · www.take2.com

Xbox 360 ■ PS3

THE DARKNESS

Para a Take 2 este é um dos seus títulos mais importantes de 2007, pois em caso de sucesso pode criar altas sinergias entre a Top Cow (editora dos comics) e esta Software House, existindo muitas outras personagens em lista de espera.

Características principais

Ser um FPS com ideias próprias que não segue os muitos clichés deste género tão popular.

Ser uma excelente adaptação das aventuras de Darkness ajuda a que os objectivos se cumpram.

A violência associada aos poderes Darkness estão brutais, colocando a fasquia do target nos Maiores de 18.

Jackie Estacado é o grande Herói de Darkness, um mórbido mafioso que se vê com um poder gigantesco em cima dos seus ombros.

The Darkness é, primeiro que tudo, uma excelente adaptação das aventuras originalmente criadas por Mark Silvestri. A participação do criador faz-se sentir em todos os segundos de jogo, pois em termos de arte todas as personagens são facilmente reconhecíveis e, claro, os poderes Darkness são um deleite visual no que toca aos efeitos visuais.

A história é uma viagem às origens da personagem, jogando sempre de forma hábil com várias fases destes Comics. A presença de personagens chave de outras eras em diferentes alturas do jogo é uma realidade, o que pode faze-las parecer algo deslocadas aos mais fanáticos seguidores destas aventuras. De qualquer forma nada melhor que ter Paul Jenkins, um dos mais conhecidos argumentistas desta BD, para dar corpo aos eventos descritos neste delicioso jogo da Starbreeze.

Quanto ao género podem contar com um first person shooter dos bons, salpicado com sequências na primeira pessoa quando acedemos a alguns poderes Darkness. Esse é aliás um dos grandes objectivos iniciais, pois isto de controlar a total extensão dos poderes do Senhor Estacado é por vezes uma grandiosa dor de cabeça e tudo porque está associado uma espécie de sistema de experiência que melhora aos poucos cada habilidade (um RPG vindo obrigatoriamente do Inferno).

Para tal temos que dar largas ao apetite voraz dos meninos bizarros que vivem dentro da nossa personagem. Canibalizar os nossos inimigos é a chave do sucesso, e talvez a razão para que este jogo se prepare para levar um selo Maiores de 18. Comer os corações de cada rival por nós aniquilado permite aumentar o poder de Estacado e desbloquear novos movimentos.

Relativamente à mecânica de

Darklings

Humor Apesar do visual a sua forma de falar e deslocar é muito cómica.

Multiplayer Única forma dos poderes Darkness que podemos utilizar no online.

Hmm... Um duro com coração de manteiga, mas será que isto dura?!?

Ai, ai Tal como Peter Parker existe também uma velhota sempre preocupada.

Horror Temos muitos momentos aterradores neste título, fazendo-nos lembrar obras como FEAR ou o mítico Condemned. Um First Person Shooter que será recordado certamente.

Uma experiência diferente e negra

Arrepiante. Quando começamos a ter noção até onde podem ir as nossas criaturas a carnificina parece não mais ter fim.
Não é só vermos algumas criaturas tenebrosas bem ao lado da nossa cabeça, mas também a sua fome voraz e a necessidade que cada jogador irá ter para que estas se alimentem convenientemente e com a frequência necessário que se garantam os múltiplos upgrades para o nosso querido Jackie Estacado.
Apesar do que poderá mostrar as imagens a dimensão destes seres pode ser muito avantajada (sim vários metros).

Próxima paragem... Mesmo nos cenários mais urbanos e banais o estilo é constante.

Poderes Quando estes entram em acção a realidade fica deturpada.

Armas Apesar dos poderes existe um vasto arsenal que pode ser utilizado.

Um título sempre fiel ao estilo agressivo dos comics

jogo tudo se desenrola como um clássico FPS, não fossem a necessidade de aceder aos super poderes, sendo que estes nem sempre têm de ser utilizados para o desbaste às forças inimigas. Nas fases das resoluções de puzzles aí a conversa é outra. Em forma de Darkling (que é nada mais nada menos que uma personificação de uma espécie de Gárgula, mas mais letal e com carne e osso) ou utilizando os monstrinhos que não saem do nosso corpo, é possível ir passeando pelas várias áreas do jogo, mas atenção pois existe nesta deteriorada Nova Iorque grupos de crime organizado que serão uma autêntica fonte de dores de cabeça.

Como os fãs devem saber Jackie Estacado está associado a uma família líder do submundo do crime da Grande Maçã. Os Franchetti são os Corleone dos tempos modernos, com a grande diferença que os seus escrúpulos ou código de honra é algo que nunca os atingiu.

Convém ainda dizer que a quando do uso dos super poderes do homem, na maioria dos casos a acção passa para a terceira pessoa onde o controlo geral da personagem das trevas é dessa forma um pouco mais acessível (principalmente os Darklings).

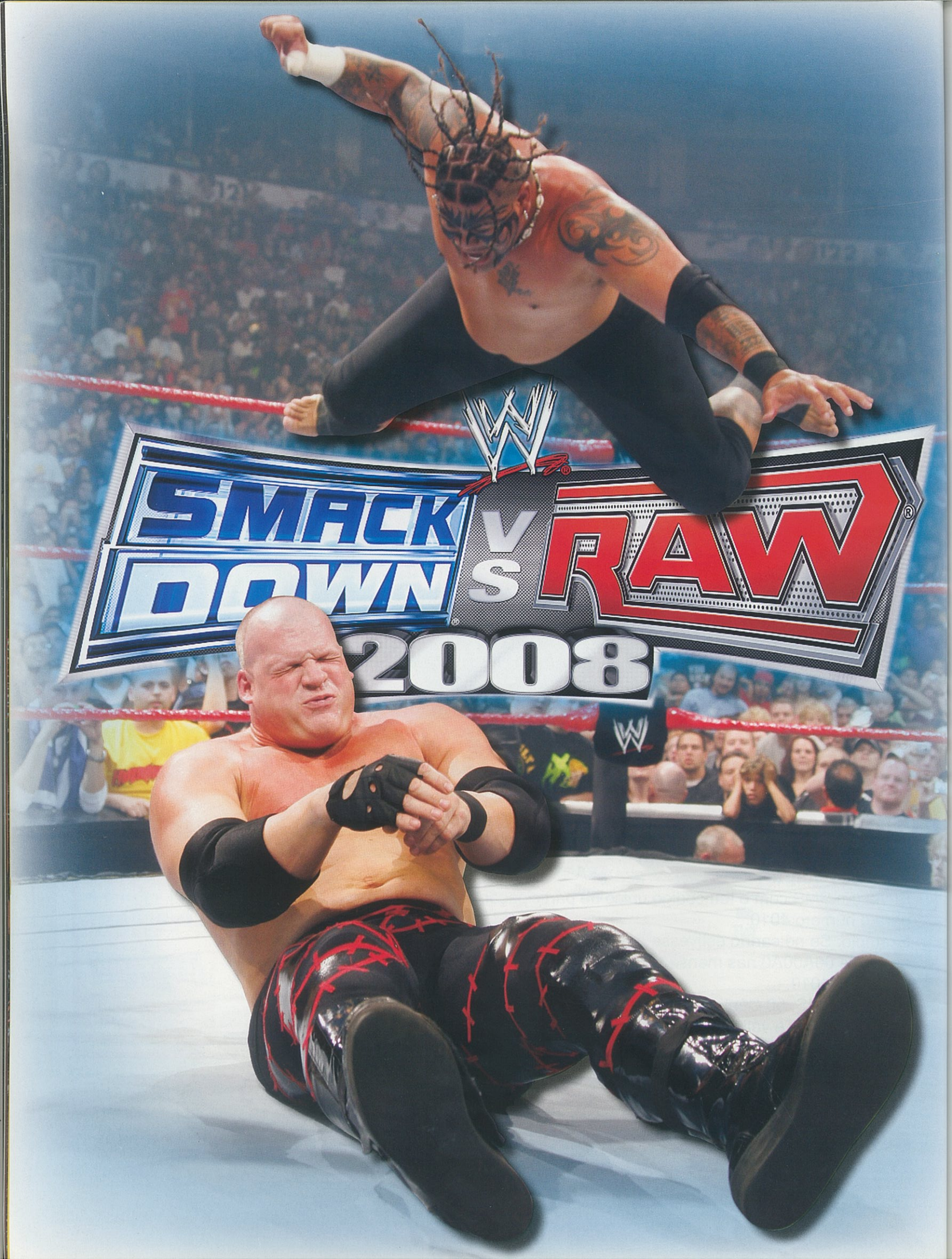
Visualmente este título veio beber muita inspiração a The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay e tudo porque os seus criadores são os mesmos. Estamos a falar da rapaziada da Starbreeze que conseguiu um feito épico no desenvolvimento deste título.

Em termos de diferenciação entre as plataformas não existe nada a apontar, a não ser na parte dos extras. Na PS3, devido à dimensão do formato Blu-ray que a consola usa, acabaram por disponibilizar uma área gigantesca que, como foi prometido pela própria equipa de desenvolvimento, será totalmente preenchida pelos mais variados tipos de making of, galerias de artwork e muitas outras surpresas a revelar mais tarde.

Em termos de jogo Online é que a pobreza é uma realidade e tudo porque existe falta de tempo à equipa de desenvolvimento para implementar alguma inovação, por isso esqueçam lá jogo online de qualidade tanto na PlayStation 3 como na Xbox 360. Existe um modo versus muito clássico, onde a grande supresa é que não se podem utilizar os poderes de Darkness (o que é estúpido), a não ser os pestilentes Darklings que com apenas um toque retiram toda a energia do nosso mais directo aniversário.

The Darkness é uma excelente adaptação de um Comic e tem tudo para deixar todos os fãs felizes com o resultado final.

Nuno Catarino


SMACK DOWN VS RAW
2008

O REGRESSO DO FENÓMENO

Depois do sucesso alcançado com os títulos anteriores, o espectáculo da luta livre americana prepara-se para regressar em grande estilo, numa edição repleta de novidades e melhoramentos e que vai marcar igualmente a estreia do franchise na PlayStation 3, DS e Nintendo Wii.

O *wrestling* continua a ser um dos fenómenos de maior popularidade do momento em Portugal, e depois do êxito tremendo que foi a passagem do *SmackDown Live Tour* pelo Pavilhão Atlântico em Lisboa, a WWE confirmou o regresso das maiores estrelas da luta livre americana ao nosso país, desta vez com a marca RAW – eventos a realizar nos próximos dias 8 e 9 de Junho no mesmo local. A título pessoal, devo confessar que também sou um destes "maluquinhos" que vibra intensamente com este fabuloso espectáculo, mas para quem está mais afastado deste universo é difícil compreender o poder que a máquina da WWE consegue movimentar, não apenas nos Estados Unidos, mas um pouco por todo o mundo, incluindo em mercados tão pequenos como acontece em território português. Na verdade, o *wrestling* sempre foi uma paixão em terras lusas – basta relembrar, por exemplo, a vida do malogrado Tarzan Taborda ou o sucesso das transmissões da RTP aos sábados de manhã durante a década de 90 –, mas o fenómeno só atingiu a dimensão actual face ao retomar das transmissões por parte da SIC Radical, incluindo os *pay-per-views* das várias *brands* e o grande evento da WrestleMania.

Face a este cenário, não foi surpresa para ninguém que os títulos representativos da modalidade começassem a ganhar inúmeros adeptos, factor que felizmente nunca foi explicado somente pelo sucesso massivo do *wrestling* norte-americano. A THQ soube aproveitar da melhor maneira a licença exclusiva da WWE e a equipa de produção teve sempre como preocupação desenvolver um jogo capaz de agradar aos fãs do *wrestling*, não apenas pelo conteúdos apresentados, mas também pela qualidade imposta nas diferentes categorias técnicas e que assim pudesse apelar a um público mais vasto. E o expoente máximo aconteceu no último *Smackdown! vs. Raw*... O jogo conseguiu corrigir algumas das falhas mais gritantes apontadas pela crítica, fez a sua estreia na nova geração e a série atingiu um patamar que até então não tinha conseguido alcançar, recriando a emoção e sobretudo todo o divertimento que envolve a WWE.

Os cenários prometem mais detalhe e interactividade

Aproveitando a onda de sucesso e todo o potencial que o franchise ainda tem para dar – e a loucura que rodeou mais uma edição da WrestleMania – a editora anunciou recentemente a produção de um novo capítulo, título que vai marcar a estreia na PlayStation 3, na Wii e também na portátil da Nintendo. Se estão recordados, na temporada anterior o jogo chegou a ser anunciado para a PS3, no entanto a nova geração do *wrestling* acabou por ser um exclusivo da Xbox 360. Além destas novas versões, cujas diferenças entre si iremos abordar ao longo das próximas páginas, *Smackdown! vs. Raw 2008* irá também ser lançado na PSP, na PS2 e mais uma vez na Xbox 360. Como aconteceu anteriormente o PC volta a ficar de fora da convocatória, ainda que nos últimos dias tenham surgido alguns rumores na Internet que indicam o contrário, mas na realidade oficialmente nada foi revelado.

Lista de lutadores

O número oficial de lutadores ainda não foi anunciado, mas pela amostra dos títulos anteriores e com a entrada em pleno da ECW, o número deverá aumentar substancialmente, não esquecendo ainda a possibilidade que vamos ter de desbloquear algumas das maiores lendas da competição e as Divas. Além das estrelas de cada *brand*, os Create Modes também vão continuar a marcar presença.

O novo Campeão de Pesos-Pesados

Tal como é possível verificar pelas imagens apresentadas ao longo deste especial, os responsáveis da THQ não descuram nenhum pormenor e o novo Campeão Mundial de Pesos-Pesados é um dos lutadores que têm merecido maior evidência. The Undertaker enfrentou o Animal, Batista, num dos principais combates da 23ª edição da WrestleMania e, tal como se suspeitava, o Morto levou para Death Valley o cinto de campeão aumentando assim para quinze o número de vitórias consecutivas no maior evento de *wrestling* do mundo. É um dos maiores lutadores de sempre e não é de estranhar que este possa vir a ser o último jogo em que vamos poder controlar esta verdadeira lenda da WWE.

Submissão O novo sistema de submissões irá permitir ao jogador ter um controlo mais preciso e intuitivo sobre este tipo de movimentos, controlando manualmente a pressão aplicada. Será também mais fácil ao jogador que sofre esta manobra libertar-se da mesma.

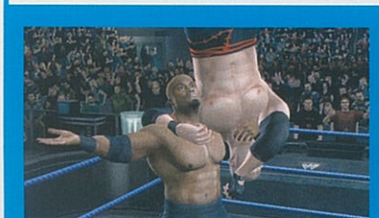
Mais realismo com oito estilos de luta individuais

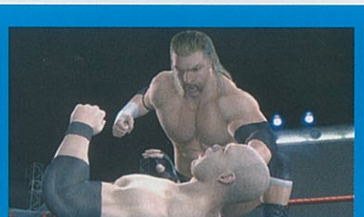
A versão 2008 ainda está numa fase embrionária do seu desenvolvimento, mas desde já estamos em condições de revelar algumas das principais características que vão fazer parte do jogo e que nos fazem acreditar que o novo *Smackdown! vs. Raw* tem tudo para seguir o caminho glorioso do seu predecessor.

Em primeiro lugar aplaudimos a entrada (que se espera que venha a ser em grande) da licença da Extreme Championship Wrestling (ECW). Apesar do mistério sobre a forma e o papel que a *brand* irá desempenhar no jogo, em especial no novo modo 24/7, desde já podemos garantir a presença dos *pay-per-views* específicos da marca (ECW One Night Stand), dos seus vários tipos de combate, um leque variado de armas, ringues próprios, a magnífica dupla de comentadores formada por Tazz e Joey Styles e naturalmente um conjunto vastíssimo de lutadores. Por enquanto a lista oficial ainda não foi divulgada (tal como sucede com as outras duas *brands*), mas é de esperar a presença dos principais nomes da ECW, incluindo o campeão Bobby Lashley – do qual já podem observar algumas imagens –, CM Punk, Hardcore Holly, Elijah Burke, Tommy Dreamer Balls Mahoney, Sandman, Marcus Cor Von, Kevin Thorn, Matt Striker, Snitsky, Sabu e um dos grandes High-Flyers da WWE, o popular Rob Van Dam. De facto estamos desejosos de verificar a forma como será inserida a ECW no jogo, não apenas pelo simples aumento dos conteúdos, mas pelas próprias características desta *brand*, que leva o espetáculo da luta livre americana a um patamar bem mais *hardcore* que as restantes licenças, além dos enredos mirabolantes que fazem parte do seu quotidiano.

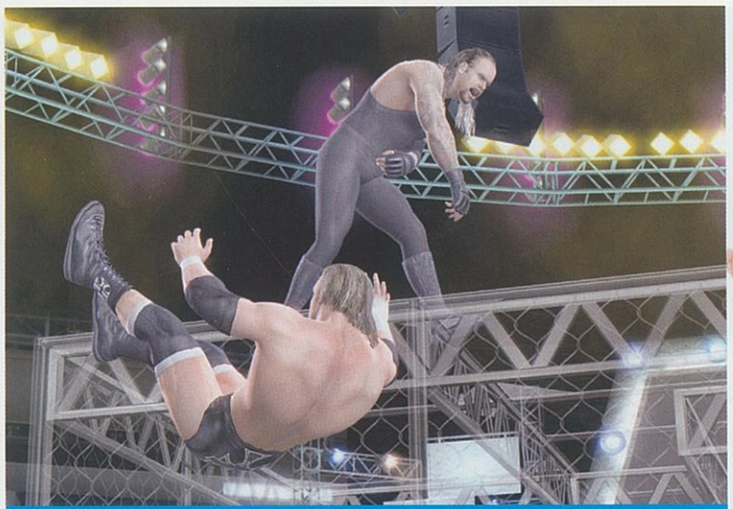
Outra das grandes novidades do ano – talvez mesmo a mais importante – diz directamente respeito à performance do jogo ao nível da sua jogabilidade, em particular à presença de um conjunto diferenciado de estilos de luta que vão permitir apresentar combates ainda mais intuitivos e realistas. Cada lutador vai ter assim um estilo de luta específico dentro de oito possíveis, isto de acordo com as suas próprias características. A saber: Powerhouse, estilo cuja a imagem de marca são a força física, os *grapplers* fortíssimos e o dano significativo que estes lutadores conseguem infligir aos adversários, em especial com poderosos *suplexes* e *powerslams*. Batista e Kane serão certamente dois dos lutadores inseridos nesta categoria; Technical, onde se destaca a versatilidade, as técnicas defensivas e uma maior facilidade em fazer *reversals*; Dirty, que tal como o próprio nome indica, oferece um rol de possibilidades ideal para os maiores "batoteiros" da WWE. A título de exemplo, estes lutadores raramente serão desclassificados pelos árbitros face ao uso de uma arma ou por abusarem de um movimento ilegal. Os membros da Rated-RKO são um bom exemplo do tipo de lutadores associados a esta categoria; High-Flyer, os maiores voadores da competição. Tudo o que sejam saltos, mergulhos e mortais é com eles; Brawler, o estilo associado aos *wrestlers* que baseiam a sua luta em murros e pontapés e que não privilegiam as manobras mais técnicas; Submission, uma categoria onde certamente estará o Rabid Wolverine e que faz das manobras de submissão o seu ponto forte. Basta ter em mente o famoso Crippler Crossface. Chris Masters e o seu Masterlock pode também ser um dos candidatos a esta vertente; Showman, um estilo característico dos lutadores que fazem das reacções do público o seu maior incentivo durante os combates, com o respectivo incremento na barra de *momentum*. Segundo foi possível perceber, este acontecimento irá adequar-se quer o lutador seja *heat* ou *heel*. Mr. Kennedy será com certeza um dos eleitos; finalmente existe o estilo Hardcore, cujos lutadores podem ser desajeitados nos vários movimentos e acrobacias, mas basta terem acesso a um taco de basebol (de preferência enrolado com muito arame farpado) ou a uma cadeira para colocar em respeito o adversário. Basta recordar alguns dos combates

SmackDown vs. Raw vs. ECW





Uma das grandes novidades desta edição é a estreia da marca da Extreme Champion Wrestling. Segundo Cory Ledesma, Creative Manager da THQ, "... a ECW vai invadir o nosso franchise e isto significa que pela primeira vez vão poder encontrar as armas, as arenas, os vários tipos de combate e as superestrelas da ECW." E não se pense que será apenas uma espécie de extra. Pelas informações prestadas, ficámos ainda com a garantia de que a ECW não será menosprezada e terá a mesma importância no jogo que as outras duas marcas. Originais ou New Breed?



Hot Spots As arenas serão ainda mais interactivas retirando proveito dos vários Hot Spots e das novas características que derivam dos oito estilo de luta individual.

O brand da ECW é uma das principais novidades do ano

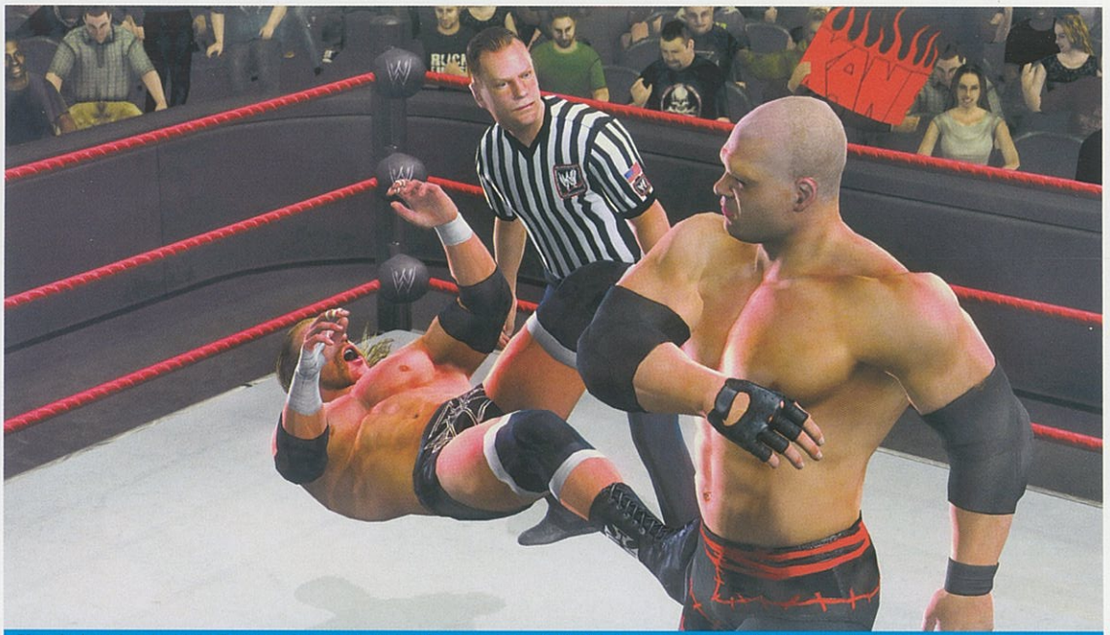
históricos de Mick Foley, ele que foi o primeiro a utilizar e a criar um título Hardcore na WWE, para perceber do que estamos a falar. E não é preciso recuar muito no tempo... O combate contra Edge na WrestleMania XXII foi simplesmente extraordinário.

A forma como este novo sistema funciona é extremamente simples, mas promete transformar por completo a jogabilidade, nomeadamente em termos estratégicos. Alguém que esteja, por exemplo, a controlar The Great Khali terá acesso a um conjunto de manobras exclusivas e que têm por base a categoria e o estilo onde o lutador está inserido (Powerhouse). Não esperem que o homem consiga subir até à última corda do ringue e dê um mortal ou algo do género. Por seu turno, se estiverem a jogar com Matt Hardy quase que vai bastar um simples toque num dos botões do comando para executar o fabuloso Twist of Fate. Na verdade, um High-Flyer, como acontece no caso específico de Matt Hardy, mas também em relação a Rey Mysterio ou a RVD, irá tentar sempre tirar proveito dos mergulhos e das várias manobras aéreas, e desse modo, quando defrontamos uma estrela desta categoria é preciso ter em atenção o nosso posicionamento, porque de facto nunca iremos saber o momento exacto em que ele decide aplicar um dos seus saltos característicos. Mais uma vez um dos elementos que vai influenciar o movimento que efectuamos será a posição do lutador dentro do ringue, ou fora dele, factor que se aplica a todas as categorias inumeradas anteriormente, sendo que depois o tipo de manobra que vão executar vai depender do respectivo lutador e do estilo que lhe está associado. Mais uma vez, a título de exemplo, se estivermos a controlar um lutador Hardcore vamos poder encontrar perto do ringue várias armas que um lutador de outra categoria pode procurar, mas não irá encontrar, pelo menos é isso que a THQ pretende implementar. Num dos vídeos oficiais disponibilizados recentemente foi possível ver, por exemplo, Randy Orton a utilizar o árbitro como escudo e a usar várias manobras supostamente ilegais em função do tipo de combate que estava a decorrer, sem que esta situação fizesse soar a campainha avisando a desclassificação do "Assassino de Lendas". Um caso típico das vantagens que um lutador de estilo Dirty pode retirar em relação aos restantes. Mais do que nunca, agora os jogadores vão sentir realmente que estão a controlar as suas estrelas favoritas, através de uma jogabilidade baseada nos pontos fortes de cada lutador no sentido de vencer os combates, algo que certamente irá atrair novos jogadores ao franchise, em particular quem não dispensa um bom *beat'em up* e nunca foi um fã incondicional da WWE.

As novas mecânicas do jogo parecem ser de facto o aspecto mais importante nesta nova edição, aumentando não só a

General Manager + Season = 24/7

Segundo as informações transmitidas recentemente, o modo 24/7 será uma espécie de união entre as habituais vertentes Season e General Manager. A THQ promete apresentar enredos mais diversificados e menos lineares, novas rivalidades e histórias mirabolantes, enfim, maior liberdade de escolha, quer com um lutador personalizado ou com uma superestrela amplamente conhecida. Ao que parece, o objectivo não passa por chegar simplesmente à WrestleMania e ganhar o título, mas sim transformar o nosso lutador na maior estrela de sempre da WWE, conquistando um lugar no badalado Corredor da Fama. A longevidade desta vertente terá em conta o estatuto e reputação do lutador.



Sixaxis A equipa de produção pretende aproveitar ao máximo as potencialidades do novo comando da PS3, no entanto ainda não revelou a forma como vai utilizar o respectivo sensor de movimentos. Por enquanto apenas se sabe que o jogo vai utilizar todos os *face buttons*, além dos gatilhos.

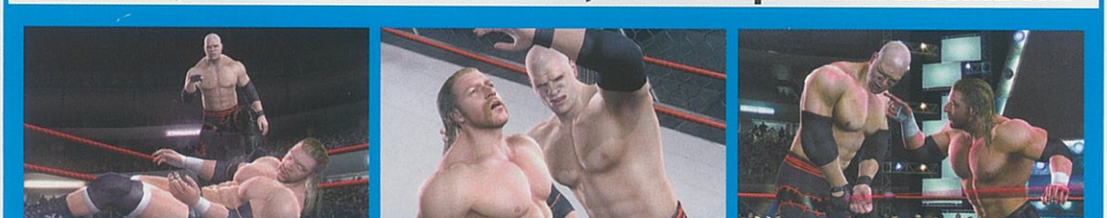
competitividade dos combates, o seu pendor estratégico e, sobretudo, tornando os controlos bastante mais intuitivos. O sistema de *grapples* vai continuar a oferecer um controlo total sobre as manobras – e deverá manter-se associado ao analógico direito, pelo menos no caso da PS3, PS2 e Xbox 360 –, correspondendo cada uma das direcções a um tipo específico de *grapple*. Neste contexto particular surge outro dos melhoramentos anunciados pela produtora e que se prende especificamente às tradicionais manobras de submissão. Ao contrário do que aconteceu na versão anterior, onde era necessário metralhar exaustivamente os botões do comando para obrigar o adversário a fazer o respectivo Tap-Out, agora a equipa da Yukes pretende apresentar um sistema mais "adulto". Na prática o jogador poderá controlar manualmente a pressão aplicada neste tipo de manobras, sendo que para quem sofre o golpe será igualmente mais fácil escapar. Quanto maior for a pressão exercida – definida através do movimento descendente do stick analógico direito –, maior será o dano que vamos causar no adversário, mas também maior será a probabilidade de este conseguir reverter a manobra a seu favor, já que durante o processo o lutador que aplica a submissão vai perder fulgor (Stamina) face ao esforço que está a exercer. É quase como se se tratasse de um minijogo entre os dois lutadores e que vem terminar com a mecânica bastante arcaica e simplista do título anterior.

A interecção com o cenário também vai sofrer melhoramentos, alargando ainda mais as lutas para as zonas fora do ringue, tornando desta forma os combates ainda mais espectaculares e com um dinamismo acrescido. A equipa de produção pretende realmente aumentar de forma substancial a liberdade dos jogadores e sempre que desejarem (e o adversário o permitir) podem combinar cadeiras, escadas, mesas, monitores, canos, as colunas em volta do ringue ou mesmo a mesa dos comentadores para elevar ainda mais o poder das manobras básicas de cada lutador e assim conseguir aplicar mais dano ao adversário. Claro que é necessário ter em atenção o tipo de combate em que estamos envolvidos quando executamos este tipo de acrobacias, pois como é natural, existe sempre o risco de sermos desclassificados. O público volta a estar envolvido, com os lutadores a poderem mais uma vez roubar cartazes e outros objectos da plateia para utilizar como armas. O número de Hot Spots vai aumentar consideravelmente e acima de tudo, em função dos oito estilos diferenciados anteriormente, será muito intuitivo aplicar os golpes e a mecânica deixará assim de estar tão dependente dos tradicionais Power Grapples.

Na Wii o jogo promete diversão e acessibilidade

Como é natural, o sistema de controlo irá sofrer algumas alterações dependendo da plataforma em questão. Se em relação às versões específicas para PlayStation 3 e Xbox 360 não deverão existir grandes diferenças, no que diz respeito às consolas da Nintendo a conversa é outra. Já tivemos oportunidade de ver a versão alpha do jogo a correr na Wii e podemos dizer que ficámos realmente entusiasmados. De facto, o jogo parece aproveitar de forma brilhante as potencialidades do Wiimote e do Nunchuck, combinando estrategicamente a utilização dos dois comandos para controlar o lutador e ao mesmo tempo executar todos os golpes. Os próprios responsáveis da THQ têm revelado abertamente o entusiasmo que estão a sentir em levar o franchise à consola da Nintendo, revelando o desejo de apresentar uma experiência de jogo altamente divertida, acessível a todo o tipo de jogadores e perfeitamente adaptada às características da plataforma. Se pretenderem sacar um Chokeslam ou uma Powerbomb vão ter mesmo que imitar os movimentos necessários para o efeito, o que desde logo torna os combates numa verdadeira paródia, isto sem menosprezar a qualidade técnica neste particular da sua jogabilidade. As expressões mais utilizadas pelos responsáveis do jogo são mesmo "party-game" e "pick up and play", o que desde logo nos dá esta ideia

Por favor, não tentem isto em casa, a menos que tenham uma Wii



Por razões óbvias, esta mensagem é constantemente repetida, mas com a chegada do franchise à Wii e com a respectiva adaptação do jogo aos comandos da consola da Nintendo, o mais aconselhável é preparar o sofá da sala para umas grandes cambalhotas. Segundo o que já pudemos observar, todas as manobras serão executadas tendo em conta os movimentos do Wiimote e do Nunchuk, situação que vai obrigar o jogador a uma preparação física redobrada... Uma excelente adição ao portfólio da consola e um verdadeiro *party game* que promete agradar a todos.

Powerhouse O Campeão de Pesos-Pesados e o Campeão da ECW adequam-se na perfeição a esta categoria. Ambos os lutadores irão tirar proveito da força bruta e da luta corpo a corpo.

O sistema de submissões será bastante mais intuitivo

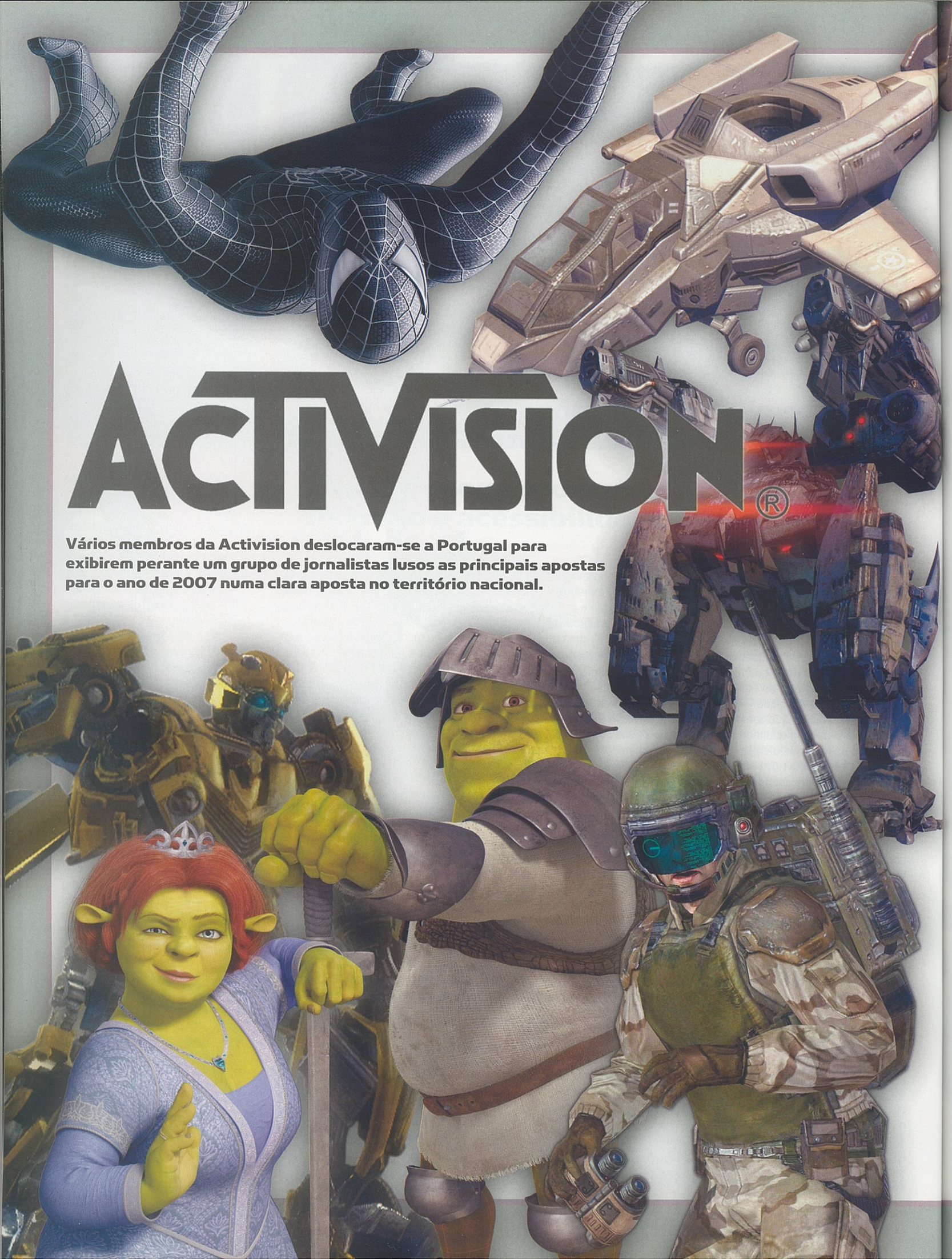
da produtora aproveitar a versão Wii para atrair um público mais vasto e que por norma não acede a este género de propostas, normalmente face à complexidade em termos de controlos que geralmente lhes está associada. A versão da DS será naturalmente um pouco mais limitada em termos de conteúdos, mas o mais importante é que tudo será controlado através do estilete e do ecrã sensível ao toque.

Outro dos factores que sempre destacou a série foi a quantidade de modos de jogo que oferece todos os anos, e esta nova edição deverá manter esta característica. Neste particular a principal novidade será o modo 24/7. Infelizmente a THQ ainda não deu a conhecer muitos pormenores sobre esta vertente, no entanto, ao que parece, este modo pretende combinar as características do General Manager Mode com as do Season Mode. O objectivo é fazer com que o jogador possa viver em pleno o dia-a-dia de uma superestrela, ultrapassando as várias fases da sua carreira para tentar atingir o estatuto de lenda com lugar no Corredor da Fama. Espera-se que seja possível começar com um lutador criado de raiz através do habitual editor ou pegar numa das vedetas existentes no jogo, situação que depois vai alterar a longevidade deste modo e o rol de *feuds* (rivalidades) e *storylines* que vão marcar o nosso lutador ao longo da sua carreira. Mais uma vez são esperadas várias opções e modos online, incluindo combates amigáveis ou a contar para o ranking, troca de lutadores online, etc. Destas vertentes iremos falar noutra oportunidade, altura em que já deverão existir informações mais precisas sobre o assunto.

Em termos visuais, e como é possível observar pelas imagens aqui apresentadas, o novo *WWE Smackdown! VS Raw* promete elevar ainda mais a qualidade evidenciada na época anterior, em especial na PS3 e na Xbox 360, com modelos em alta definição altamente detalhados e arenas mais realistas e repletas de pormenor. As animações também estão a merecer uma atenção especial. A produtora pretende acima de tudo aumentar a fluidez global dos combates e corrigir os problemas de *clipping* na detecção de colisão entre os lutadores.

Smackdown! VS Raw 2008 está realmente a gerar grandes expectativas, não apenas em função da qualidade verificada no título anterior, mas também face às muitas novidades e melhoramentos que promete apresentar. O jogo deverá chegar ao mercado no último trimestre do ano, mas ainda não existe uma data concreta.

Bruno Mendonça



Vários membros da Activision deslocaram-se a Portugal para exibirem perante um grupo de jornalistas lusos as principais apostas para o ano de 2007 numa clara aposta no território nacional.

SPIDER-MAN 3

Com lançamento previsto para o dia 3 de Maio, *Spider-Man 3* é uma das principais apostas da Activision para este ano.

Grande parte dos aspectos demonstrados tinham sido já focados no especial publicado na edição passada da Maxi Consolas, mas houve ainda espaço para deslindar algumas novidades. Ficaram esclarecidas, por exemplo, as diferenças entre as várias versões do jogo. Enquanto a PS3 e a Xbox 360 serão as plataformas "principais", a Wii, a PS2 e a PSP receberão versões alternativas. A DS será ainda a anfitriã de uma terceira versão, que assumirá a forma de um jogo de acção em 2D de *scroll* horizontal.

Mas também no campo da jogabilidade surgirão alterações, já que nas novas máquinas da Sony e da Microsoft apenas teremos acesso ao fato negro do Homem-Aranha no último terço do enredo principal (relembramos que existem vários ramos alternativos a seguir e que complementam a linha condutora do filme). Mas nas restantes plataformas será possível alternar à vontade, e logo desde o início do jogo, entre o fato original e o simbionte, mas sempre que o fazemos é necessário atravessar um pequeno minijogo que se torna mais difícil conforme acumulamos minutos de jogo com o fato negro.

A versão Wii terá ainda, como é óbvio, um método de controlo muito especial. Utilizando o Wiimote e o Nunchuk vamos poder projectar as teias alternadamente com o mesmo jogo de pulso utilizado pelo Homem-Aranha enquanto balançamos pela cidade, ora com o Wiimote, ora com o Nunchuk.

Na Wii Vamos utilizar ambos os comandos da consola para projectar as teias.

Interacção Foram também demonstradas as belas *cutscenes* interactivas do jogo.

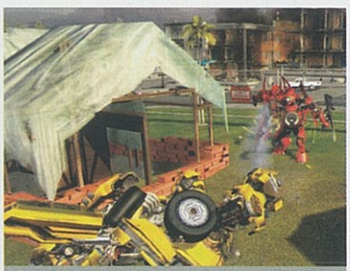
TRANSFORMERS THE GAME

Vimos uma demonstração do jogo do filme da série de animação. Confusos?

A Activision parece querer jogar pelo seguro com *Transformers*, produzindo um jogo de acção e aventura em moldes tradicionais, embora com mecânicas de jogo que advêm directamente da presença dos seus protagonistas. Falamos, claro, dos poderes de transformação tanto dos Autobots como dos Decepticons (estão garantidas duas campanhas separadas que nos permitem controlar as duas facções em confronto). A exemplificar esta possibilidade estava Bumblebee, um elemento dos Autobots, capaz de assumir a forma de um potente automóvel. A transformação é gerida pelos jogadores e foram prometidos tanto veículos terrestres (automóveis ou camiões) como aéreos (jactos de combate e helicópteros).

Apesar de ter sido exibida uma versão ainda muito crua no campo visual, destacamos os modelos das personagens, que se encontravam já bastante detalhados, fruto da colaboração da equipa da Traveller's Tales com a ILM, responsável pelos efeitos especiais do filme. Segundo a Activision o jogo contará ainda com elementos ausentes da película, nomeadamente níveis decorridos em Cybertron, o planeta de origem destes robôs transformáveis.

Bumblebee O Autobot amarelo foi o protagonista da demonstração.



Contra o mundo A destruição intensiva dos cenários é possível.

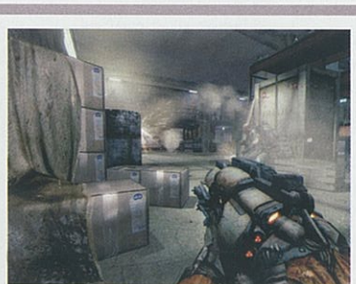
ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Uma das obras mais esperadas pelos apreciadores de batalhas online na primeira pessoa.

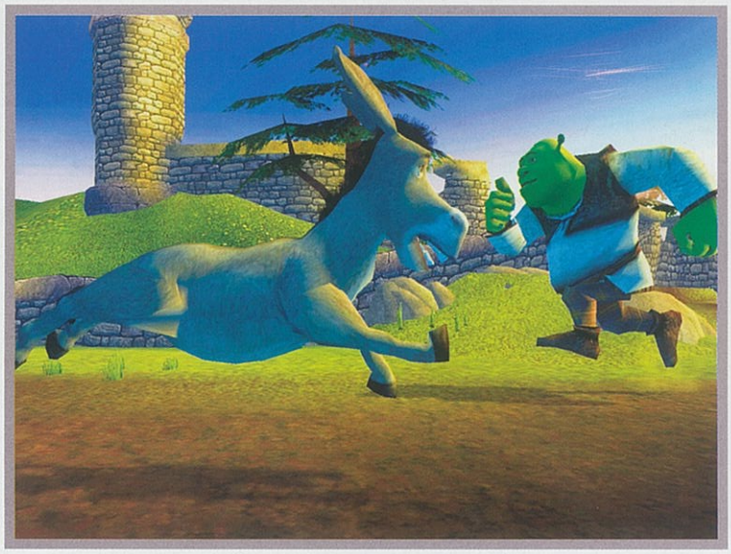
O grande foco deste jogo estará nos confrontos online, podendo os jogadores optar pela facção GDF ou Strogg, cada uma delas com várias classes de soldados disponíveis.

Quake Wars vai atribuir uma importância vital ao trabalho de equipa, tentando fugir ao caos que por vezes se instala em jogos deste tipo. Isto ficou claramente demonstrado no nível exibido, onde assistimos, do lado da GDF, a uma incursão num mapa dominado pelos Strogg. Aqui, cada classe tem um conjunto de tarefas a efectuar, desde o Engineer, que constrói a ponte que abre passagem aos seus colegas, ao Covert Ops, que coloca um explosivo num dispositivo inimigo. Contudo, ficou por esclarecer como se desenrolarão os confrontos quando uma classe essencial ao progresso no mapa se encontrar ausente. Cada classe poderá ainda ordenar a colocação de uma arma fixa no terreno, cujas características diferem. O jogo vai surgir na Xbox 360 e na PS3 perto do final do ano

Uma mãozinha O trabalho de equipa terá um enorme foco em *Quake Wars*.



Strogg A raça alienígena continua envolta em grande segredo.



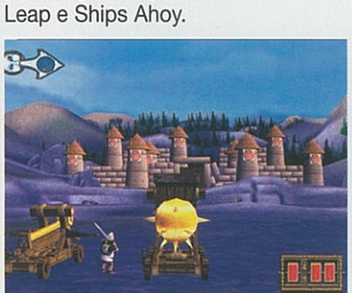
DREAMWORKS

SHREK THE THIRD

O terceiro Shrek não deverá fugir muito ao que os títulos do ogre verde têm vindo a oferecer.

Acção, aventura e alguns puzzles de simples resolução parecem ser os ingredientes principais da fórmula de *Shrek The Third*. Vamos controlar as várias personagens do filme, desde o seu protagonista a Fiona e passando pelo Burro e o Gato da Botas, todos eles com ataques especiais diferentes. Tal como no filme, o jogo mostrará Shrek no trono do reino de Far, Far Away, tendo o ogre de lidar com a invasão do Príncipe Encantado e seus comparsas. Existem ainda secções inéditas e exclusivas ao jogo.

Os minijogos não ficaram esquecidos e ocupam a porção *multiplayer* do jogo, com suporte para seis participantes, incluindo desafios como Castle Attack, Shrekleboard, Frog Herder, Shooting Gallery, Catacombs Leap e Ships Ahoy.



Minijogos Indispensáveis em qualquer *Shrek* e ideais para o *multiplayer*.

Ogre verde Shrek será, obrigatoriamente, uma das várias personagens jogáveis.

LUCASARTS™

O FUTURO PASSA POR AQUI

As promessas da LucasArts para o final do ano e início de 2008.

Após um interregno, durante o qual a editora/produtora representada na Europa pela Activision desenvolveu um novo motor de jogo e tecnologia a utilizar nas consolas de nova geração, a LucasArts promete atacar em força. A demonstrar as capacidades técnicas recém-descobertas pela sua equipa de desenvolvimento está *Star Wars: The Force Unleashed*, presente na apresentação da Activision na forma de um trailer. Quem desconhece este título poderá ficar a saber que nele controlaremos um aprendiz de Darth Vader que terá de cumprir várias missões para o seu tenebroso mestre numa cronologia que se insere no final de *Episódio III*. A tecnologia Euphoria será utilizada para recriar reacções extremamente realistas nos NPC afectados pelos poderes da Força, que terão um impacto inédito num videojogo. A má notícia chegou com o adiamento do jogo para o início de 2008, contrariando a tese do lançamento no final do ano.

Foi ainda anunciado à imprensa *Lego Star Wars Saga*, um título que vai reunir pela primeira vez os dois jogos lançados desta série, reunindo assim num único disco os seis filmes recriados com o olhar cómico da Traveller's Tales e o encanto da Lego. Os jogadores já veteranos vão poder contar com alguns níveis e outros extras inéditos.

A Activision vai ainda oferecer à PSP um *Star Wars Battlefront* (para quem não se recorda, este franchise aposta em combates online junto das batalhas clássicas desta saga eterna), embora não tenha sido especificado se este será um jogo inédito ou, como *Lego Star Wars Saga*, um compêndio de níveis já lançados – relembramos que o segundo *Battlefront* viu a luz do dia na PSP.

Mas nem só de *Star Wars* vive a LucasArts, que vai ainda lançar durante este ano um segundo *Thrillville*, um divertido jogo em que somos incumbidos da construção de um parque de diversões, tendo até a possibilidade de experimentar as várias atracções.

Lego Star Wars Saga Os dois jogos da série reunidos pela primeira vez.

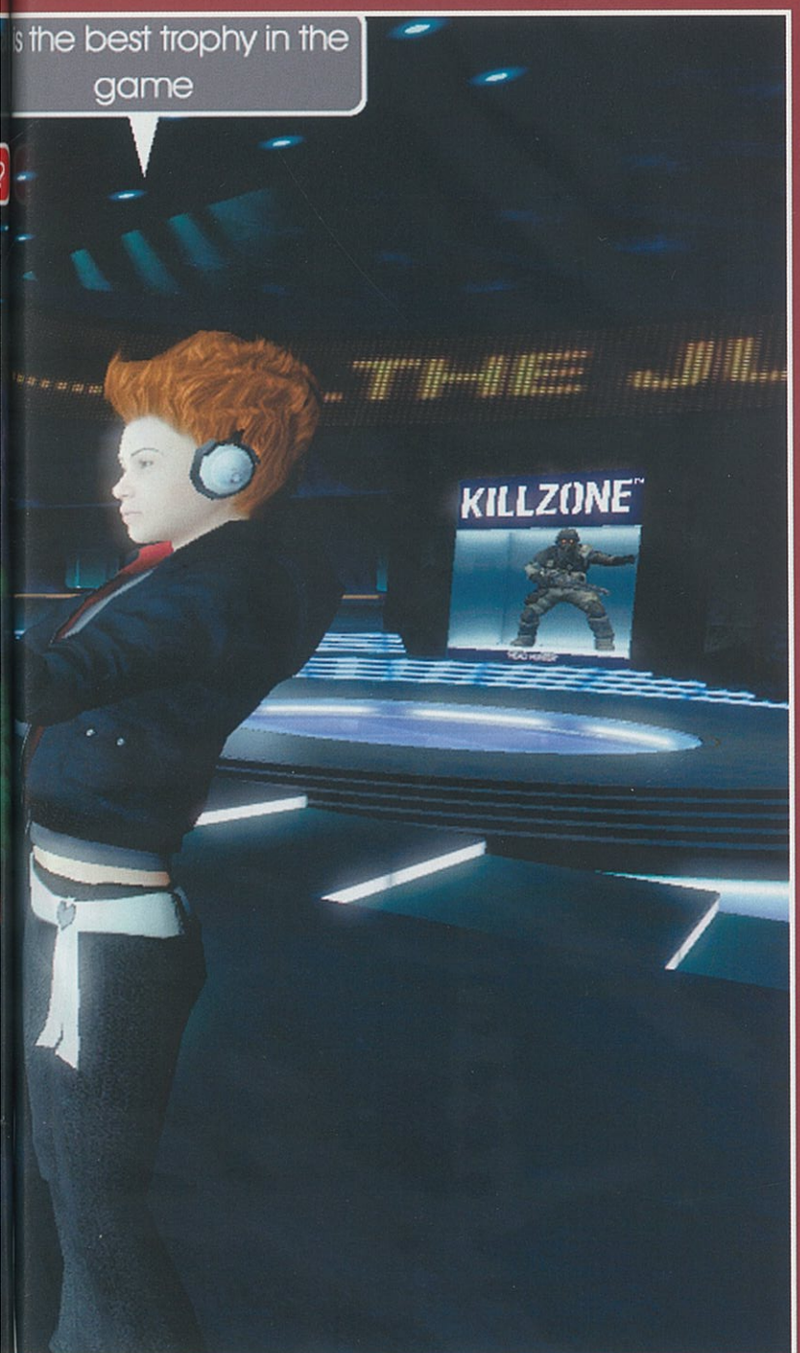
Battlefront PSP Ficou prometido um título da série exclusivo para a portátil.

:-) .... When ?
home

home

home

I don't know, I'm getting hungry now.
We're lucky to be invited to this party though.
I wonder when we'll get some food?
Me too



home

BEM-VINDOS A CASA

Eis o que precisam saber sobre o PlayStation Home para que não se percam dentro desta "casa", com estreia marcada para o Outono.

Enquanto esperávamos, avidamente, por deitar as mãos em cima da PS3, o presidente da Sony Worldwide Studios, Phil Harrison, partilhava a visão de "Game 3.0" na GDC, em Las Vegas. Para quem ainda não percebeu, é a etapa a seguir a *Second Life* (conceito de comunidade que sustém fenómenos como o YouTube, o Myspace e os demais sites de amizade e partilha de vídeos), dinamizadora por excelência, a ponto de nos levar a interagir profusamente mais com a PS3 e com jogadores de diversas regiões do globo. Dentro desta visão enquadra-se o primeiro investimento da Sony para a nova consola (já que não se prevê uma reforma de hardware nos próximos meses) e o que para muitos será a sua primeira "casa", ou como Phil Harrison prefere chamar, PlayStation Home.

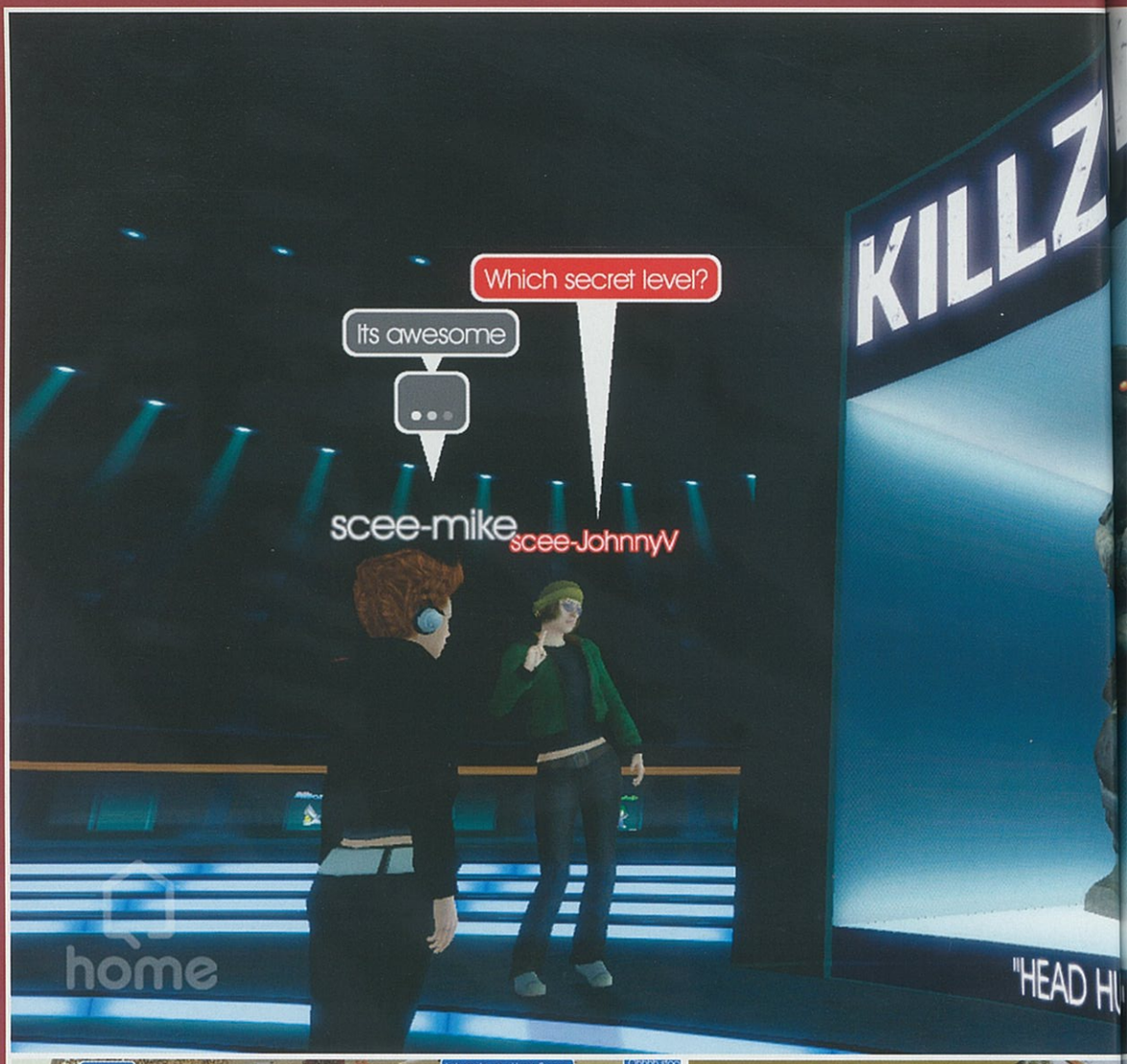
Em traços gerais, o Home é um mundo 3D virtual onde se tornarão titulares de um apartamento online e poderão socializar, partilhar vídeos, jogar clássicos *arcade* ou expor troféus ganhos por certos requisitos cumpridos nos jogos – no fundo, uma representação tridimensional daquilo que a Game 3.0 pretende ser. Segue-se uma pequena descrição dos componentes do serviço e de alguns passos que precisam dar antes de entrar no Home e uma vez no interior.

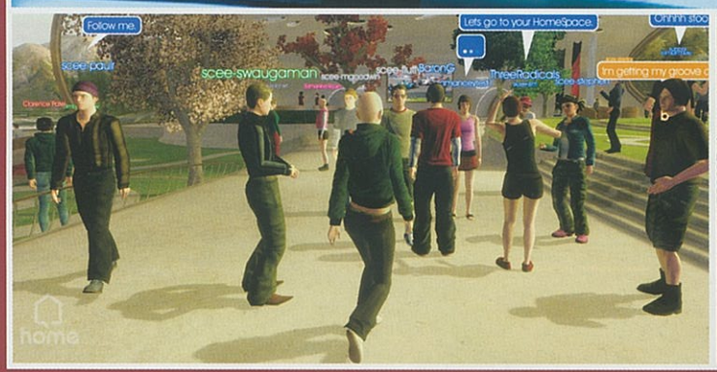
Para já, deixem-se ficar à espera até Outubro, altura em que a versão beta vai encerrar para dar lugar à forma definitiva do serviço. Poder-se-ão então descarregar os seus modestos 500 MB através da PlayStation Store, e sim, sem custo

Os jogadores interagem mais com a consola e entre si

Criem o avatar dos vossos sonhos

A personagem (avatar) que vos vai representar no Home será permeável ao vosso gosto, pelo que disporão de numerosas opções, até por detalhes que parecem irrelevantes. Só pelo rosto vão ter que se preocupar com o pormenor das sobrancelhas, o tipo de nariz (se pequeno ou largo) e dos lábios, e se a cara será mais redonda ou afilada, ou se usará acessórios (óculos, *piercings*, e por aí fora). Pode-se dizer que será um acto de criação mais complexo que o de criar Miis na Nintendo Wii, considerando o seu vastíssimo leque de opções. Quanto ao guarda-roupa, terão algumas peças desde logo disponíveis, mas caso queiram inovar podem sempre adquirir indumentária de marca por um determinado valor e assim potenciar a variedade que as imagens comprovam. Outras peças de marca, como calçado e acessórios, tornar-se-ão disponíveis na PS Store e poderão ser adquiridas com recurso ao sistema de pagamento Sony Wallet, como de resto quase todas as transacções pela PS3 o farão.



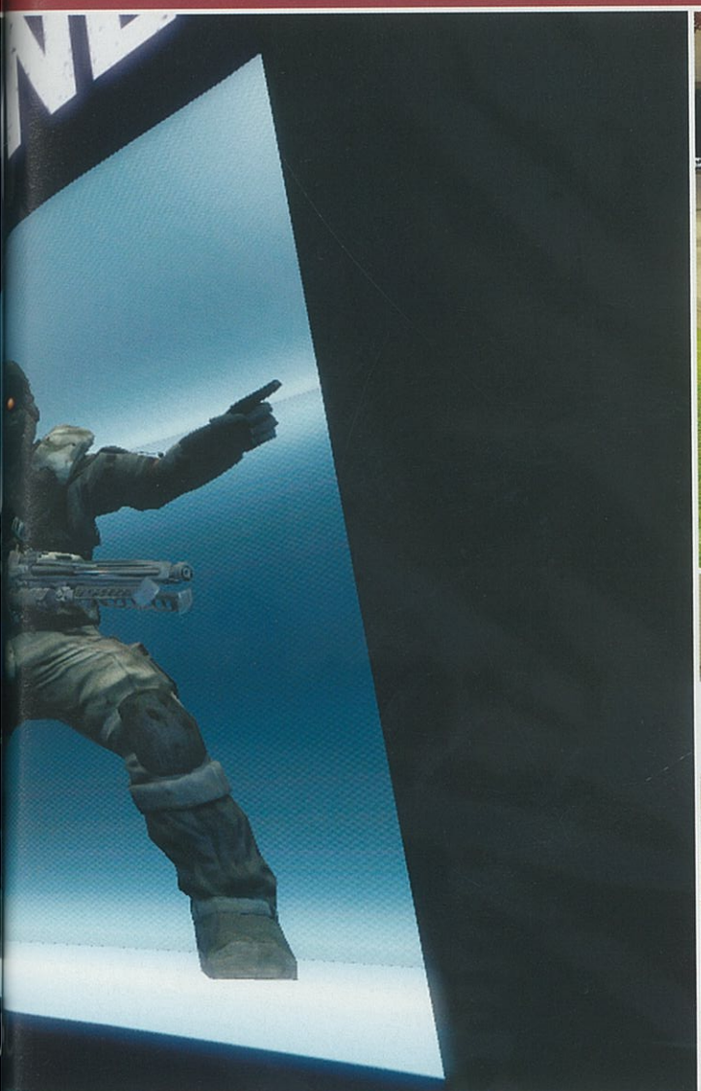


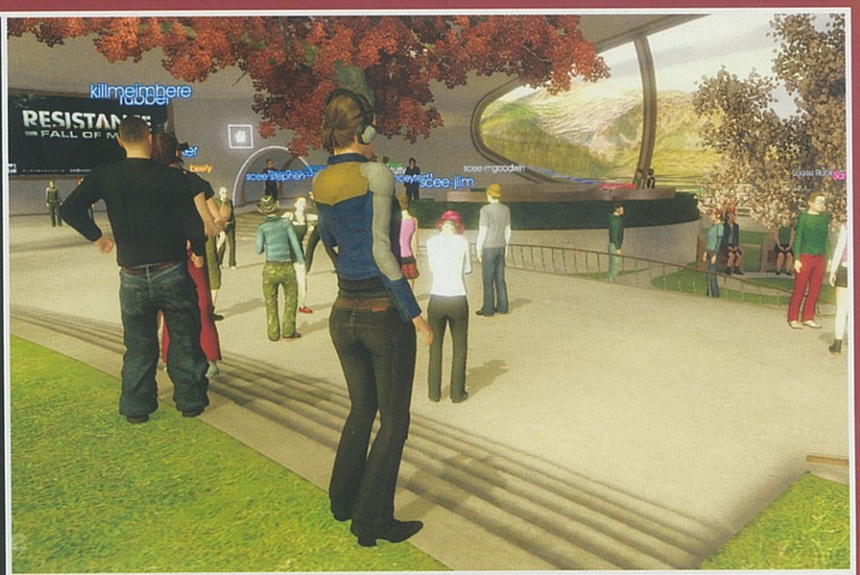
algum, pois de resto o Home será um serviço gratuito (de pagamentos só precisam de se preocupar com materiais para rechear o apartamento ou o guarda-roupa do vosso avatar). Logo que o download termine, irá surgir na Cross Media Bar (interface da PS3) um ícone pelo qual vão aceder a uma das áreas centrais do Home (lobbies), cada uma destas para até 64 pessoas.

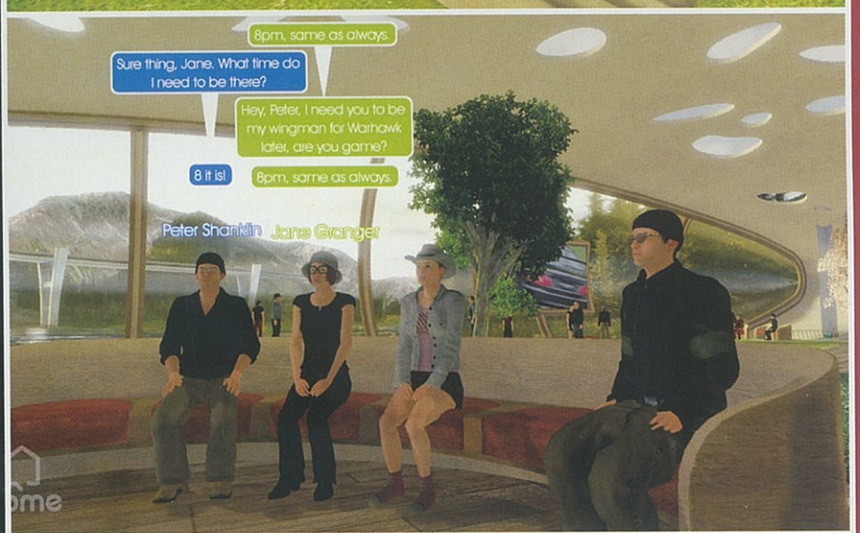
Quando ligados ao lobby pela primeira vez, devem antes de tudo inventar um avatar (personagem), dispondo de um sortido de opções para criar, escrupulosamente, o físico daquele que vos irá representar no mundo virtual, e logo voltar à área de encontro para apreciar as vistas exteriores sobre um lago artificial, comunicar com jogadores através de teclado USB, teclado virtual ou *headset* Bluetooth ou, se preferirem, ir para o vosso apartamento. Todas estas opções (deslocar-se no Home, mudar o estilo da personagem e por aí fora) são seleccionadas a partir de uma interface em forma de PlayStation Portable, chamada, nem a propósito, PSP Virtual.

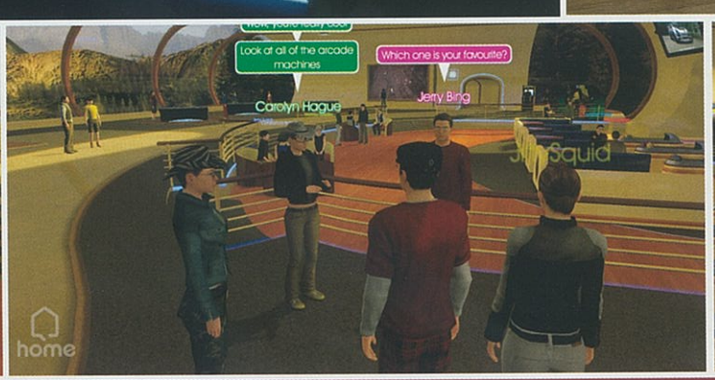
A interface do Home terá a forma de uma PSP

Se, em vez de ir para o salão com máquinas *arcade*, mesas de bilhar e bowling ou lobbies adornados pela publicidade de conhecidas marcas, optarem por visitar o vosso apartamento, terão inúmeras lides domésticas à espera para vos entreter. A começar por um teste às vossas faculdades decorativas: desde o papel de parede a mobílias como









Mostrem o vosso apartamento a amigos

armários, cadeiras e secretárias, tudo no espaço individual terá forçosamente o vosso cunho, tornando-se mais variado, e por consequente único, quanto mais investirem em objectos para a casa. Importa referir que estas peças, como as roupas de marca para o avatar e outros conteúdos do Home, serão pagos através do sistema Sony Wallet da PS Store, criando-se desta feita uma fonte de receitas para a Sony com base no serviço que, recordamos, em si não vai custar um cêntimo. O tipo de apartamentos (se maior ou com piscina) também deverá apurar avultas quantias para a Sony, tendo em conta que serão comercializados. Da mesma forma, os jogadores poderão obter dinheiro vendendo móveis e outros conteúdos criados por si a partir de um serviço de leilão que será implementado.

O Home irá ainda facultar o envio de convites a amigos online, para que estes visitem o vosso "tecto" virtual, vejam vídeos em *streaming* através de um televisor HD Sony Bravia (claro!) ou contemplem a sala de troféus do vosso Átrio da Fama, uma divisão gigante pensada para manter todos os prémios de certos jogos, em forma de molde 3D ou vídeo, como são personagens, armas e bólides.

Estas serão as prerrogativas iniciais do Home, para conhecer quando a versão beta (na qual vão participar aproximadamente 25 mil indivíduos) encerrar em Outubro. Ainda há numerosos detalhes por esclarecer, como uma eventual forma de aceder a jogos *multiplayer* a partir do Home e destes regressar ao apartamento de forma imediata, ou de criar animais de estimação virtuais. Não seria espectacular ter um dragão de *Lair* em miniatura à perna? A cuspir fogo e a queimar os cortinados? Bom, pensando melhor, se calhar optaríamos por um clone silencioso de Clank...

A Sony tenta demarcar-se de novo da concorrência e vencer esta guerra. Em Outubro saber-se-á se o Home reverte, ou não, por uma comunidade online melhor.

Mário Gabriel

XBOX 360 ELITE

A nova versão da Xbox 360, já confirmada, traz maior disco rígido, saída digital HDMI e subscrição ao Xbox Live Gold.

Elite, de um ponto de vista semântico, refere-se a uma minoria prestigiada que por algum motivo é considerada superior. Nesta definição também se enquadra o novo modelo de Xbox 360, apresentado uma semana depois do lançamento da PlayStation 3 na Europa, o que só demonstra a "indisponibilidade" da Microsoft em baixar armas nesta guerra de consolas.

Se não compraram a máquina mas pensam fazê-lo, considerem o que este produto tem para vos oferecer. A saber, disco rígido com capacidade seis vezes superior ao do actual modelo integrado na versão Premium (ou seja, com 120 GB), para guardar música, filmes, séries de TV, demos, trailers e tudo o mais que possa haver no Xbox Live Marketplace. Uma novidade bem-vinda, até para as novas

Saída HDMI para verdadeira alta definição a 1080p

parcerias entre a Microsoft e grandes estúdios de cinema (Paramount, New Line, Universal) com vista à distribuição de filmes no formato digital. Também consta do *pack* Elite cabos HDMI, dado que o novo modelo incorpora saída digital de áudio e vídeo HDMI, para uma imagem mais definida que a alcançada através do cabo de componentes e assim se usufruir de verdadeira alta definição a 1080p. A garantia adquirida do serviço Xbox Live Silver, mais um mês de subscrição grátis ao Xbox Live Gold (como a no modelo Premium), e a consola, bem como todos os acessórios (comando, cabos HDMI, *headset* para o Live, etc.), de cor preta são as restantes novidades deste pack.

A tudo isto pouco bastava para promover a Xbox 360 a superconsola. Entre os pedidos mais comuns dos jogadores constam um leitor de HD-DVD integrado, um adaptador para jogar online via Wi-Fi (o tipo de ligação sustido pela Wii e PlayStation 3) e a troca dos chips de processamento actuais, com 90 nm, pelos de 65 nm, para aquecer menos a consola e ao mesmo tempo torná-la mais silenciosa. No entanto, a Microsoft não pensa integrar nenhum destes componentes, nem na Premium, nem na Elite, para já, mas aventou a hipótese de estes fazerem parte de uma eventual reedição da máquina. Ficamos à espera de confirmação.

A versão Elite, sendo claramente superior ao modelo Premium, vai servir melhor quem deseja enveredar por inteiro na nova geração ao lado da Microsoft, prevendo-se mesmo que passe a ser a versão "Premium" do futuro próximo, ao passo que o modelo actual poderá ser descontinuado. Para usufruir destas prerrogativas, porém, os jogadores vão ter de abrir os cordões à bolsa, considerando que nos EUA, onde o *pack* já terá chegado às lojas, será vendido pelo preço recomendado de $ 479,99. Um valor que, apesar de elevado, é mais baixo que o praticado pela Sony para a sua nova consola (a de disco rígido de 60 GB, pois a de 20 GB não chegou à Europa). Iniciada nova batalha, fica em aberto o nome do vencedor desta guerra de plataformas.

Mário Gabriel

Género · Acção/Gestão | **Editora** · Konami | **Realização** · Konami | **Site** · www.konami.jp/gs/game/mpo/index.html | **PVP** · € 49,99

PSP

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

A Konami lança por fim um *Metal Gear* digno desse nome na PSP, dando continuidade à história de Big Boss e revelando novos pormenores do enredo global.

A estreia de *Metal Gear* na PSP não foi a mais conseguida. Produzido por uma equipa diferente da habitual, *Metal Gear Acid* desiludiu com uma jogabilidade dominada por acções em turnos. Através de um peculiar sistema de cartas, o jogador acompanhava Solid Snake numa aventura paralela ao tema central da série, algo que frustrou os fãs com uma PSP. A situação melhorou com *MGA 2*, que conseguiu rectificar alguns dos erros presentes no original, mas nem por isso os fãs ficaram mais satisfeitos. Os jogadores exigiam uma experiência de jogo semelhante à que a série sempre apresentou nas outras consolas e *MGS Portable Ops* é a resposta da Konami a esses pedidos.

Abandonando o estranho sistema por turnos com cartas, *MGS: Portable Ops* continua a história memorável de *MGS 3: Snake Eater*, onde Big Boss foi figura central. O jogo tem início numa prisão, seis anos após o final de *MGS 3*, com o herói detido pelos seus antigos companheiros da Fox-Hound. Desconfiados com a decisão de Big Boss em retirar-se depois de atingir o estatuto máximo da agência secreta, alguns membros decidem abandonar a Fox-Hound e capturar Big Boss, na expectativa de descobrir o paradeiro da Philosopher's Legacy, algo de grande valor relacionado com a história de *MGS 3*.

Depois de alguns momentos desagradáveis com Cunningham, Big Boss conhece Roy Campbell, uma jovem recriação de uma das personagens mais emblemática da série – o Coronel Campbell. Após ambos fugirem da prisão em que se encontram, começa o verdadeiro enredo do jogo. Sem revelar demasiado sobre a história, saibam que *MGS: PO* tem um argumento ao mesmo nível dos anteriores, com reviravoltas surpreendentes e notícias chocantes. Os fãs mais empenhados da série irão mesmo descobrir pormenores que preenchem alguns dos buracos da história global, mas nada significativo o suficiente que "obrigue" a jogar *Portable Ops* por esse factor isolado. No entanto, a história deste jogo em particular vale por si só a pena.

Além das sequências de rádio (que aqui substituem os habituais Codecs), a história é revelada através de imagens de banda desenhada, ligeiramente animadas posteriormente. Quem viu *MGS: Digital Comic* para a PSP sabe bem o que vai encontrar aqui, até porque a arte foi desenhada pelo mesmo artista – Ashley Wood. Embora seja inicialmente algo estranho, já que até agora todas as *cutscenes* surgiam com o grafismo do jogo, cedo nos habituámos a este formato, especialmente com a ajuda de vozes conhecidas, como a de David Hayter, responsável pela voz de Big Boss e Solid Snake em todos os jogos da série.

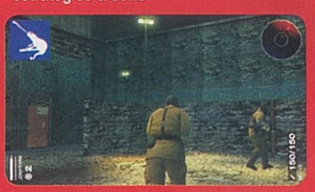
A acção de *MGS: Portable Ops* decorre, como referimos anteriormente, seis anos após os acontecimentos de *MGS 3: Snake Eater*, ou seja, no ano de 1970. Toda a história desenrola-se na península de San Hiro Nimo, em Cuba, mas os cenários são maioritariamente familiares ao jogador. As florestas que compunham grande parte da aventura de *Snake Eater* desapareceram, mas as pequenas bases militares surgem às paletes. Esta é talvez a principal desilusão tecnológica de *Portable Ops*. Embora as personagens e os cenários tenham um excelente aspecto, os mapas são pequenos e os ambientes repetitivos, com uma forte tonalidade cinzenta.

Se ignorarem o facto dos cenários serem extremamente parecidos, *Metal Gear Solid: Portable Ops* apresenta uma das façanhas técnicas mais impressionantes da PSP. Graficamente é dos melhores jogos na consola, com uma soberba

Pontos Fortes

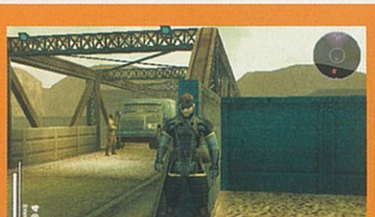
Jogabilidade semelhante aos jogos de PS2, onde a acção furtiva acaba por ser essencial para o sucesso.

O novo sistema de recruta e gestão de pessoal oferece um lado estratégico à série.



O modo online via Wi-Fi permite defrontar outros jogadores com um esquadrão escolhido a dedo.

A vossa missão...



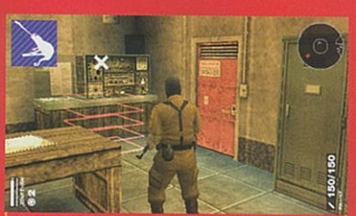
Como Naked Snake/Big Boss terão de impedir que um grupo terrorista formado por membros da Fox Hound lance um ataque nuclear com uma nova arma desenvolvida pelos EUA. Para conseguirem completar esta missão com sucesso terão de capturar e converter soldados inimigos para a vossa causa, sendo depois exigida uma gestão adequada destes membros entre as diversas funções disponíveis.

Gestão de recursos humanos

A maior novidade na jogabilidade de *MGS: Portable Ops* é a introdução de um novo sistema de recruta e gestão de pessoas. Podem capturar médicos, soldados, agentes especiais e até oficiais, que podem ter uma série de características diferentes. Depois de observarem quais os seus melhores talentos, terão de dividir esses elementos para adquirirem informações, tecnologia nova e melhores medicamentos.

O "pai" de Snake Esta é a segunda vez que o jogador encarna Big Boss, figura central de toda a história de *MGS* e que deu origem a três clones, sendo o próprio Solid Snake um deles.

Corpo a corpo Big Boss é a personagem mais forte na técnica CQC.



Camuflado Os inimigos não atacam soldados equipados da mesma forma.

Graficamente é dos melhores jogos da PSP

recriação das personagens. Big Boss, por exemplo, está igualzinho ao que nos lembramos de ver na PlayStation 2, que já apresentava um detalhe impressionante. Apesar do notório poderio gráfico, a PSP nunca abranda a velocidade de *Portable Ops*, que corre maravilhosamente, mesmo nos encontros online. Obviamente que alguns pormenores ficam aquém do que estão habituados na 128 bits, mas no geral é um feito técnico impressionante para a consola.

Uma das melhores adições deste *Portable Ops* é a inclusão de uma câmara movível, até mesmo superior à que foi introduzida no pacote de *MGS 3: Subsistence*. A Konami ouviu as queixas dos fãs e finalmente ofereceu uma câmara 100% controlável pelo jogador e que se posiciona normalmente atrás da personagem. O único senão desta câmara estará nos seus controlos. Com a ausência de um segundo analógico, tornou-se difícil arranjar solução para jogos que oferecem este tipo de câmara, sendo aqui ajustada com os direccionais. Como sabem, o D-Pad e o analógico desta consola estão localizados lado a lado, obrigando o jogador a parar de se movimentar para rodar a câmara.

Conscientes dos problemas que isto traz, os produtores incluíram uma opção que permite centrar a câmara atrás da personagem com o botão R, de longe o botão que mais usámos durante as nossas horas de jogo. De resto podem executar as acções normais de Snake/Big Boss, como a técnica CQC, rebolar, agachar, rastejar, disparar na terceira ou primeira pessoa, agarrar inimigos, interrogá-los e ameaçá-los. Mas este repertório habitual é apenas metade do que o jogo oferece.

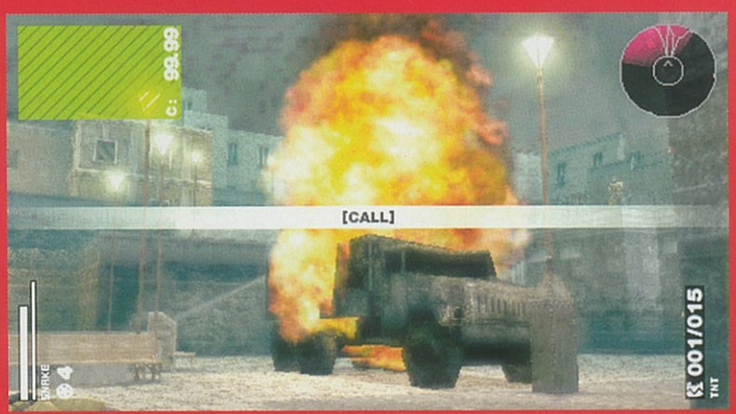
A maior novidade na jogabilidade de *Portable Ops* é um novo sistema de recruta e gestão. Ao contrário do que acontecia anteriormente, a aventura deste jogo está dividida por localizações separadas que podem ser seleccionadas numa espécie de mapa-múndi. O jogador pode voltar a estes locais sempre que bem entender com a ajuda de um camião (que não controla). Nessas localizações podem arrastar qualquer inimigo inconsciente para o veículo e aprisioná-lo, de forma a que seja convertido num elemento da vossa equipa. Podem capturar qualquer inimigo do jogo, desde soldados a médicos, e cada um pode ter atributos e características especiais diferentes.

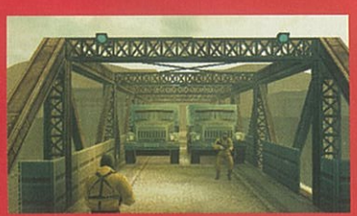
Existe uma série de grupos em *Portable Ops* que o jogador deve organizar, sendo que alguns elementos são melhores no desenvolvimento de armas, outros na pesquisa de medicamentos

Regresso? Vão encontrar personagens antigas, mas o Ninja não é uma delas.

Sem espaço Só se podem equipar com quatro itens, o que se torna irritante.

Big Boss na BD Para a PSP Kojima prescindiu das *cutscenes* com o motor de jogo, substituindo-as por sequências animadas de banda desenhada ilustradas por Ashley Wood.





Podem capturar qualquer inimigo do jogo

e alguns espiões de primeira. Contudo, alguns membros devem mesmo acompanhar Big Boss, já que oferecem importantes vantagens. Big Boss é de longe a personagem globalmente mais poderosa, mas outros soldados conseguem andar "camuflados", outros arrastam inimigos mais rápido e alguns podem enviar itens para a base (só podem transportar quatro de cada vez). Este grupo está limitado a quatro membros, que podem ser alternados livremente pelo jogador durante as missões. Enquanto uma personagem é controlada, as outras escondem-se nos já característicos caixotes de cartão.

Além dos inimigos que resgatam podem desbloquear personagens secretas, algumas velhas conhecidas dos fãs, para ajudar na vossa tarefa. Uma das principais novidades da versão europeia em relação ao jogo americano e japonês está na inclusão de personagens extra, que podem ser desfrutadas nos modos de jogo online e offline. Essencialmente, se experimentaram o online de *MGS 3: Subsistence*, já viram o que *Portable Ops* tem para oferecer nesse campo, com a peculiaridade de ser possível ganhar ou trocar personagens de outros jogadores.

Metal Gear Solid: Portable Ops é um bom jogo, com uma história à altura do que a série nos habitou. A jogabilidade é competente e as novidades são bastante interessantes. Além de algumas falhas recorrentes nas aventuras de Snake, como mapas pequenos e alguns movimentos menos conseguidos (como é possível não existir uma opção para andar agachado?), este é o melhor jogo de acção furtiva na pequena consola da Sony.

Se são fãs da série e têm uma PSP, é um jogo a considerar com grande entusiasmo, especialmente pelo enredo de grande qualidade.

Ricardo C. Esteves

Veredicto

■ **O melhor**
Elementos de gestão, enredo complexo e interessante, grafismo de grande qualidade.

■ **O pior**
Certos elementos da jogabilidade não funcionam bem com os controlos da PSP.

Opinião final

Portable Ops é um verdadeiro *Metal Gear Solid* à escala da consola que o alberga. Embora não seja fundamental para entender (a já confusa) história da série, oferece um enredo próprio de qualidade e algumas revelações indispensáveis para os fanáticos de *Metal Gear Solid*. Não é o jogo mais divertido da consola, mas é recomendado aos fãs.

■ **Gráficos 9**/10
Os modelos das personagens estão brilhantes, próximo do detalhe visto nos jogos de PS2.

■ **Jogabilidade 7**/10
Embora funcional, a já espinhosa jogabilidade de *MGS* perde algum consenso na PSP.

■ **Som 8**/10
Banda sonora e vozes familiares ao jogador.

■ **Longevidade 8**/10
Campanha longa e online oferecem bastante.

8/10

Alternativas a este jogo Metal Gear Acid 2 (PSP) ■ Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)

Género · RPG	Editora · Bethesda	Realização · Bethesda	Site · www.elderscrolls.com	PVP · 2400 Microsoft Points

Xbox 360

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Esta expansão chega em boa hora para todos aqueles que desejam continuar a jogar *Oblivion* sem esgotar os seus conteúdos. Acrescenta paisagens inéditas, *quests*, inimigos e Achievements e proporciona cerca de quarenta horas de jogo.

Disponível para download, a última expansão de *Oblivion* introduz-lhe as Shivering Isles. A entrada para este novo território situa-se perto de Bravil, numa ilha do lado direito do mapa onde se encontra um portal diferente dos habituais. Uma vez que o reino a que dá acesso é o da Loucura, o portal reflecte o tema. Esta expansão não faz surgir automaticamente pistas sobre o paradeiro da entrada, ao contrário do que vem sendo habitual, e requer a última actualização para desbloquear os seus conteúdos.

Apesar do título, Shivering Isles é uma ilha que mede um quarto de Cyrodiil e não um conjunto de várias ilhas. Tal como no território original existem de facto algumas ilhotas, mas a principal ocupa a quase totalidade do terreno. É o reino da Loucura, governado por Sheogorath, um príncipe Daedric, e pelos líderes das casas de Mania e Dementia. A ilha apresenta dois tipos de paisagens bem distintos. A metade da ilha pertencente a Mania é muito colorida, enquanto a metade de Dementia inclui zonas pantanosas, neblinas e ruínas. As criaturas que as habitam reflectem no seu colorido a zona de origem, mas são igualmente perigosas.

Existem insectos agressivos mais ou menos garridos, cães em estado de decomposição, criaturas resultantes da combinação de ossos e humanóides anfíbios, entre muitos outros. As guardas de Mania usam armaduras douradas e as de Dementia são o seu oposto. Estes dois lados estão ligados e complementam-se, resultando da mente insana de Sheogorath. No entanto, o reino corre perigo. Uma vez em cada Era ocorre um evento designado por Greymarch que destrói o príncipe e população.

Desta vez o reino pode contar com um campeão especial, a vossa personagem, capaz de o deter. Ao atravessar o primeiro portal vai ser recrutada por um nobre indivíduo em nome de Sheogorath e após uma curta etapa para desbloquear a passagem para a parte principal da ilha parte ao seu encontro para saber os objectivos. Existem várias missões para completar e aumentar a reputação, incluindo diversas secundárias, e foram introduzidos novos Achievements.

O jogo com a expansão continua muito divertido, beneficia com as

Pontos Fortes

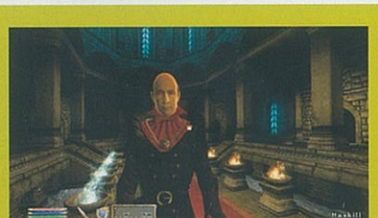
Este colosso guarda a entrada para a área principal da ilha, composta pelas regiões de Dementia e Mania.

Estas foram as primeiras tentativas de criar um colosso, levadas a cabo por uma influente habitante do reino.

Os alquimistas vão encontrar muitas plantas originais no novo território. É um paraíso para as experiências.

A dada altura do jogo vão poder criar um novo Gatekeeper, combinando a gosto as melhores peças de corpos.

A vossa missão...



Haskill é o braço direito de Sheogorath e reparou no potencial do vosso campeão. O objectivo é travar o evento Greymarch para bem dos loucos que habitam o reino, mas para tal a personagem tem de provar a sua lealdade, cumprindo outras missões para o soberano para ganhar reputação. A população também tem pedidos pessoais a fazer, num bom número de missões secundárias imperdíveis.

Recompensas A Dawnfang/Duskfang é uma espada mágica recuperada do saque de uma missão principal. De dia é Dawn, de noite transforma-se em Dusk.

Dementia e Mania

Dementia é o lado mais obscuro do reino. As suas paisagens apresentam edifícios abandonados, destroços, pântanos e as criaturas selvagens combinam com a tonalidade do ambiente que as rodeia. Mania é um local muito mais colorido, rico em pormenores agradáveis e povoado por seres que recorrem a uma boa paleta de cores. São, no entanto, tão agressivos como os seus parentes pardos do lado de Dementia. Apesar de no início termos optado por uma das entradas, existem bifurcações na estrada que nos permitem passar de uma metade do reino para a outra. No que refere aos seus habitantes humanóides, apesar de sofrerem de formas de loucura diferentes alguns parecem perfeitamente lúcidos.

Amazonas Embora apeadas, as forças da guarda de Shivering Isles são compostas exclusivamente por mulheres.

Inimigos Existem várias criaturas novas para derrotar. A sua IA ainda vai continuar a divertir as classes furtivas arqueiras...

Loucura É proibido entrar ou sair do reino da loucura, mas no nosso caso felizmente parece que abriram uma excepção.

paisagens inéditas, novas receitas e ingredientes, mas permanece muito fiel ao original. O sistema de combate permanece intacto (para quê mexer no que está bem feito), existem missões em que o "campeão" pode optar entre matar ou simplesmente enlouquecer as suas vítimas (teoricamente não são admitidos indivíduos equilibrados neste reino) e as masmorras são até certo ponto idênticas às já existentes, labirínticas e escuras.

Em Shivering Isles encontram-se novas plantas para a alquimia, as missões conferem recompensas agradáveis, como armas originais que mudam de aspecto conforme a fase do dia, e no saque existem várias matrizes, esquemas que na loja do ferreiro podem ser convertidos em equipamento e armas a troco de dinheiro e minério.

Ao longo da aventura o campeão vai poder coleccionar itens para entregar ao museu, combinar partes de corpos para criar um novo Gatekeeper (guardião da passagem para Dementia e Mania), ajudar indivíduos com vários tipos de paranóia, conversar com versões diferentes da mesma personagem e explorar um território relativamente vasto a pé. A capital, New Sheoth, é ladeada pelo distrito de Bliss pertencente a Mania e pelo de Crucible, de Dementia. Há ainda na divisão entre estes dois distritos o de Split, onde se encontram duas versões de cada indivíduo.

A expansão acrescenta cerca de quarenta horas de jogo ao original e é uma lufada de ar fresco devido às suas paisagens, loucura e algumas *quests* com opções inéditas. É mais conteúdo para um título que já era bom e vai ser indispensável para quem deseja que as novidades nunca se esgotem. Não equivale a um jogo novo, continua a sofrer *slowdowns* devido ao seu excelente aspecto e o sistema de combate permanece inalterado. Cumpre no entanto os seus objectivos e vai agradar a todos os que possuem o original.

Fernanda M. Andrade

A expansão acrescenta quarenta horas ao jogo

Veredicto

- **O melhor** Prolongamento na duração de um excelente título; paisagens inéditas.
- **O pior** Falhas na IA que até nos divertem; a inicial sensação "uau!"provocada pelo original já esfriou.

Opinião final

Todo e qualquer conteúdo extra que possam arranjar a quem aprecia este título é sempre bem-vindo. Pode não receber a mesma classificação que o original, especialmente pela quantidade de horas e território que oferece quando comparado com este, mas não deixa de ser uma mais-valia para todos os que não desejam que o jogo termine.

- **Gráficos 9**/10 Excelentes tal como os do original, com cenários inspirados em belos, ou opressivos, temas.
- **Jogabilidade 8**/10 Permanece exactamente igual à do original, em todos os aspectos, com alguns *crashes* incluídos.
- **Som 8**/10 Agradável, adequado, mas passa despercebido.
- **Longevidade 8**/10 Quarenta horas de jogo para juntar ao original.

8/10

Alternativas a este jogo The Elder Scrolls IV: Oblivion (Xbox 360) ■ The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine (Xbox 360)

Género · Acção	Editora · Rockstar	Realização · Rockstar	Site · www.rockstargames.com/thewarriors	PVP · € 39,99

PSP

THE WARRIORS

Baseado no polémico filme da década de 70, *The Warriors* para PSP apresenta todas as características que o tornaram um dos melhores jogos de acção de 2005, com a qualidade e controvérsia associadas à Rockstar.

Muitos de vocês provavelmente não se lembram bem do filme (eu inclusive) ou nunca o viram mesmo, mas *The Warriors* foi um filme bastante polémico da década de 70, que apresentava uma versão exagerada da violência e delinquência que caracterizava os inúmeros gangs de Nova Iorque.

No centro da acção encontrava-se o grupo dos The Warriors, que são alvo de uma enorme conspiração e acabam acusados do homicídio do líder de um dos gangs mais emblemáticos da cidade. Perseguidos por todos os gangs rivais, a viagem de regresso ao bairro é perigosa e violenta. Tudo isto que o filme nos conta está no jogo, mas apenas retrata uma ínfima parte do enredo.

A história de *The Warriors* para PSP mostra-nos uma série de acontecimentos antecedentes ao que se passa no filme, demonstrando um excelente historial de todos os membros e do próprio grupo. Só este facto deverá ser motivo que baste para chamar fãs da película. Mas mesmo que não se interessem por um filme com quase 30 anos, *The Warriors* vale a pena pelas soberbas sequências de acção.

O selo Rockstar está bem patente em *The Warriors* pela qualidade, violência e polémica. Para dar um pequeno exemplo, o método escolhido para ganhar energia passa por adquirir droga aos traficantes e snifá-la – algo que certamente não agradará às mães espalhadas por esse mundo.

Tudo o que podem esperar de um *beat 'em up* competente está presente, desde combinações a vários tipos de golpes de submissão e armas como bastões e garrafas. O que distingue *The Warriors* de todos os outros é como consegue dar especial ênfase à violência, abrandando a acção nos momentos mais críticos e oferecendo um portfólio literalmente brutal de movimentos.

Mas nem só de violência vive este jogo. Na maioria do tempo estarão livres para caminhar nos enormes níveis, onde podem fazer uma série de acções. Roubar auto-rádios, assaltar lojas, ameaçar pessoas e "graffitar" paredes é o dia-a-dia destes delinquentes que estranhamente acabam por ganhar a simpatia do jogador.

O modo campanha tem uma longevidade considerável para um jogo do género e os extras permitem jogar com um amigo num modo cooperativo ou participar em acção rápida de pura pancadaria. Um jogo de acção que captura e evoluiu o tema em que se baseia.

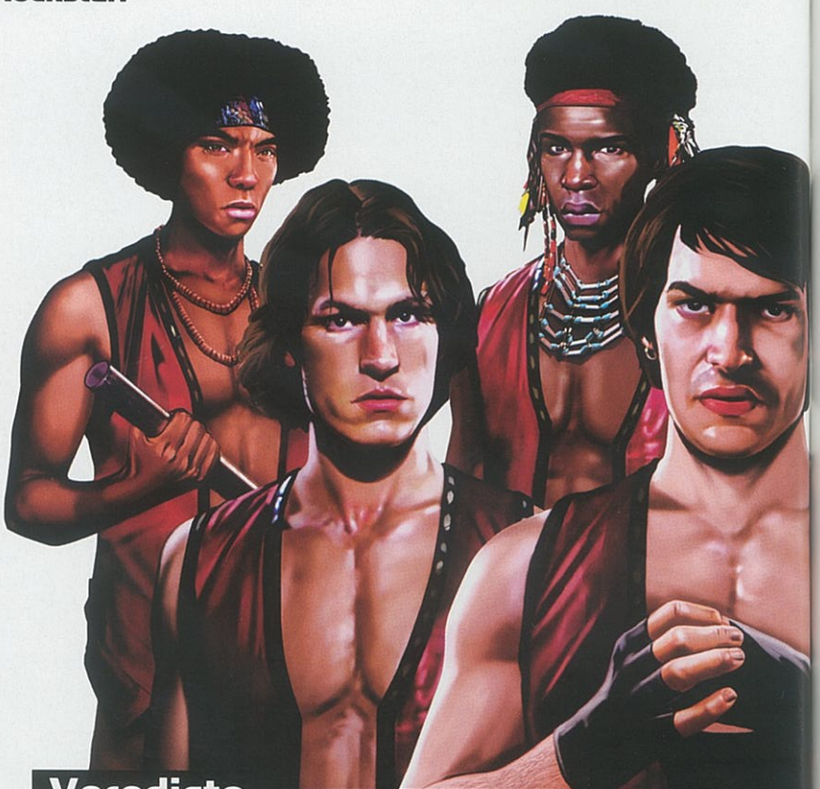
Ricardo C. Esteves

Pontos Fortes

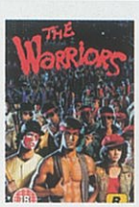
Sistema de combate elaborado e profundo, acompanhado de vários bónus como roubar carros e lojas.

Enredo complementar ao filme, detalhando todos os acontecimentos antecedentes aos confrontos centrais.

Modos de jogo suplementares permitem confrontos rápidos ou acção cooperativa para dois jogadores.



Veredicto



- **O melhor** Soberba adaptação do filme, acção visceral da melhor.
- **O pior** A câmara sofre com a ausência do segundo analógico.

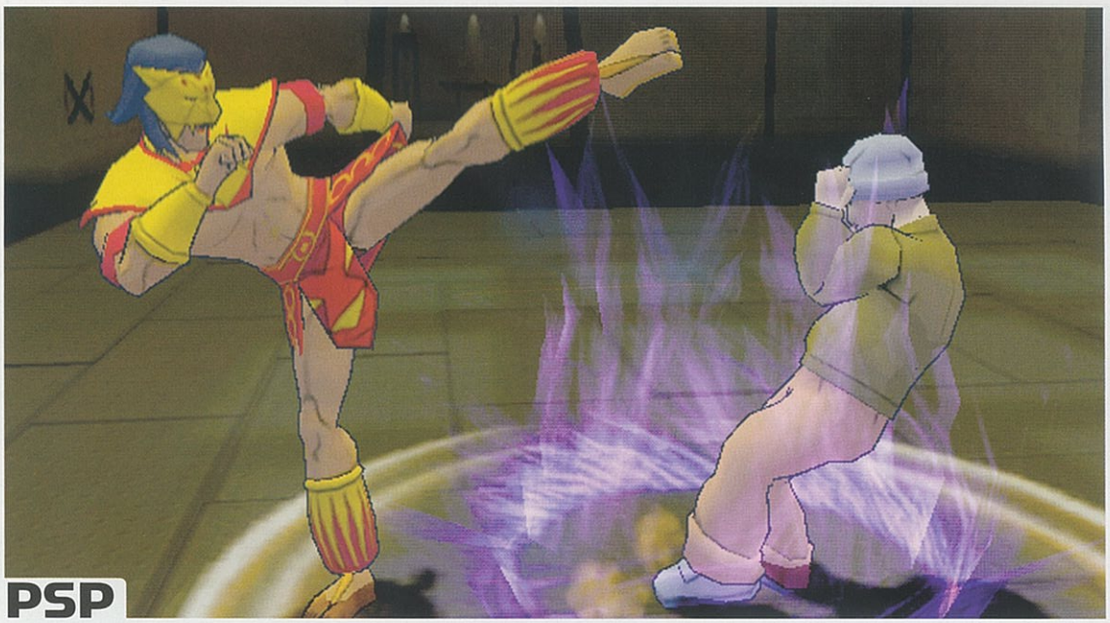
- **Gráficos 8/10** Nada de impressionante, mas adequados à PSP.
- **Jogabilidade 8/10** Sistema de combate profundo, violento e divertido.
- **Som 8/10** Banda sonora e vozes fieis aos originais do filme
- **Longevidade 8/10** Campanha longa, suporte para Ad-Hoc e extras para desfrutar.

Opinião final Indispensável para fãs do filme, mas é aconselhado a todos os fãs de jogos de acção.

8/10

Alternativas a este jogo
- GTA: Vice City Stories (PSP)
- Chili Con Carnage (PSP)

Género · Beat 'em up	Editora · The Game Factory	Realização · The Game Factory	Site · www.gamefactorygames.com	PVP · € 49,99



PSP

LEGEND OF THE DRAGON

Inserida num género com pouca expressão na PSP, eis uma proposta mais modesta que Tekken, para espreitar só quando completarem o beat 'em up da Namco a cem por cento.

Para maximizar a fama de séries animadas, nada melhor que partir à conquista de público que joga. Fizeram-no *Pokémon*, *Naruto*, *The Simpsons*, *Family Guy* e agora este *Legend of the Dragon*. Da The Game Factory, é um *beat 'em up* situado muitos degraus abaixo de *Tekken: Dark Ressurection* mas nem por isso dispensável.

A versão portátil, à semelhança das de PS2 e Wii, acompanha de perto a história da série; uma história relacionada com signos do Zodíaco chinês, disputa entre irmãos e todo um cabaz de intrigas clichés em contos orientais, com destaque para o mais recente guardião do Templo do Dragão, Ang Leung.

Podemos apontar diversas razões que tornam válido o investimento neste título, a começar pela recriação fidedigna dos cerca de 20 lutadores. As caras mais famosas da série parecem perfeitos desenhos em Cel Shading, com animações tiradas de modelos reais e logo transpostas para a portátil com êxito. De uma forma geral, o grafismo é agradável, excepto pelo decréscimo na contagem de frames devido a pesados efeitos de luz.

Se acção é o que vos interessa, é acção que vão ter: 96% de combate, dois por cento de diálogos e dois por cento para palmilhar o mapa-mundí do modo Quest. Este importante modo também revela outros guardiães capazes de se transformar no signo que representam. Por essa razão o protagonista tem o poder do dragão, e esperem até ver um dos lutadores transformado em carneiro, qual visão do demo. Uma parte dos combates serve-se da mecânica básica de *beat 'em up* (saltar com o triângulo, agarrar com o círculo, e por aí fora), ao passo que o jogador pode escolher soltar "a besta" (o seu signo) e então proceder a três tipos de ataques: onda de energia, explosão de energia e ataque de energia. Nestas alturas é frequente acontecer instantes de tensão, se um destes super-poderes é barrado pelo adversário, e do mesmo modo por nós, devendo-se pressionar repetidamente um botão, ou situações em que surge uma sequência de botões no ecrã para minimizar danos.

Quick Fight, Survival e Versus, entre outros modos, completam a oferta deste título em parte beneficiado pela escassez de alternativas na consola. Recomendamos *Tekken: Dark Ressurection,* e só depois *Legend of the Dragon*.

Mário Gabriel

Pontos Fortes

Cerca de 20 lutadores com poderes super-humanos associados aos seus signos.

Usa condignamente a licença, mantendo a história do modo Quest a par da da série.

Cel Shading perfeito sobre personagens e alguns dos locais mais famosos da série animada.

Veredicto

- **O melhor** Proveito da licença e poderes especiais dos lutadores.
- **O pior** Não difere muito dos demais do género. Algumas falhas gráficas.

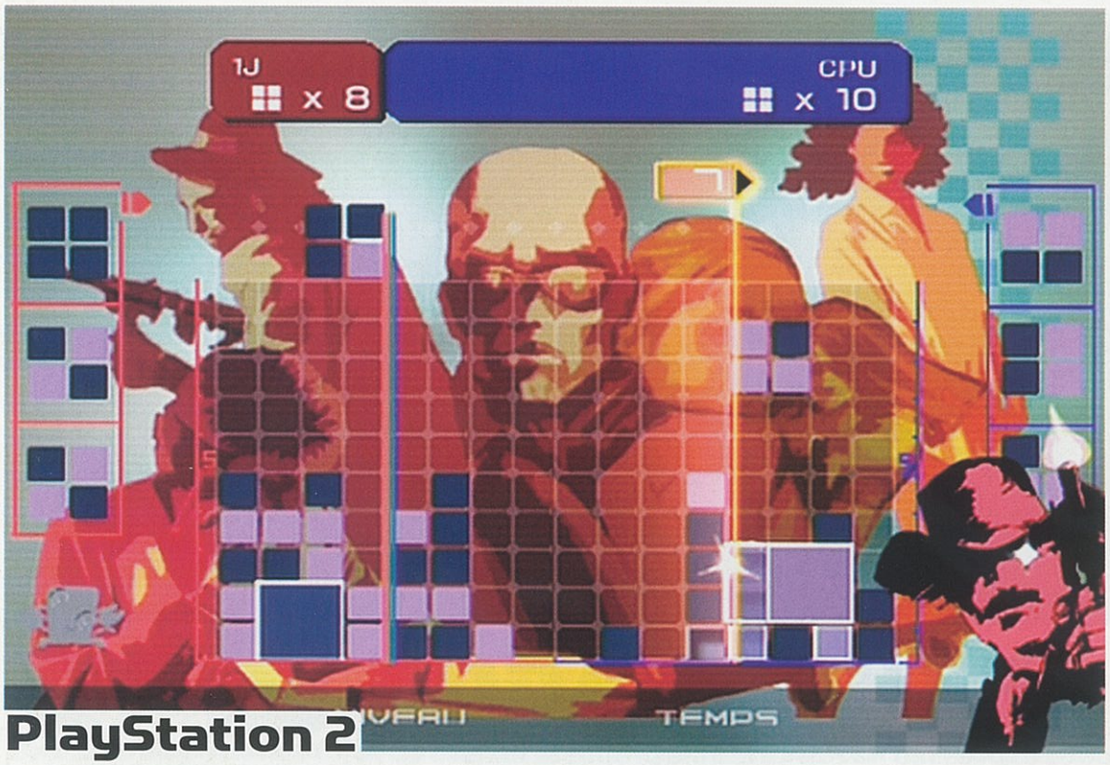
- **Gráficos 7/10** O Cel Shading lembra a série de televisão.
- **Jogabilidade 7/10** Combos relativamente fáceis e ataques especiais.
- **Som 6/10** Adequa-se ao tipo de jogo, embora passe despercebido.
- **Longevidade 7/10** Vários modos para um só jogador ou para dois.

Opinião final Sejam modestos e não esperem pela monumentalidade de *Tekken: Dark Ressurection.*

7/10

Alternativas a este jogo
- Tekken: Dark Ressurection (PSP)
- Power Stone Collection (PSP)

Género · Puzzle	Editora · Disney	Realização · Q Entertainment	Site · http://disney.go.com/disneyinteractivestudios	PVP · € 29,99



PlayStation 2

LUMINES PLUS

Copiar um jogo, pixel a pixel, pode ser proveitoso se o original é excelente, mas não auferir de nenhuma novidade. É praticamente o caso deste *Plus*, o primeiro *Lumines* a chegar à PS2.

Tetsuya Mizuguchi está a tornar-se uma presença regular na Maxi Consolas. Depois de *Every Extend Extra* e *Gunpey*, o mestre chega à PS2, este mês, com *Lumines* revisitado. E revisitado, pois este jogo pouco difere dos primeiros dois para PSP, o que nos faz indagar sobre a razão daquele "Plus" do título.

O conceito continua o mesmo, sem tirar nem pôr. Do topo da grelha caem quadrados formados por blocos mais pequenos de duas cores. É preciso juntar esses blocos pela cor e formar no mínimo um quadrado de dois por dois, mas estão à vontade para aumentar estas dimensões e alcançar maior pontuação.

A isto soma-se uma linha vertical, chamada "linha do tempo", que varre o ecrã da esquerda para a direita e remove todas as combinações bem sucedidas. O objectivo é evitar que os blocos se acumulem até ao topo da grelha.

Por modos, contem com os tradicionais Single Skin, Time Attack e Challenge, este último com todas as *skins*, inclusive uma dupla de inéditas (serão estas o tal "Plus"?). Um modo Versus para dois jogadores ou contra o CPU também figura da lista, mas aqui gostaríamos de ver uma opção online, como existe na PSP e Xbox 360. Em alternativa, espera-vos o derradeiro e mais complicado desafio no modo Puzzle, em que vos será pedido para recriar uma figura geométrica.

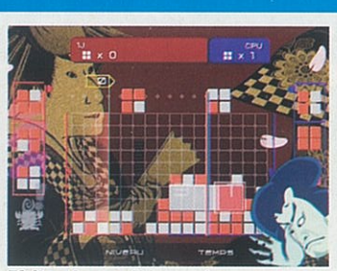
A banda sonora volta a ganhar o nosso respeito, pelo misto de *techno* e electrónica que dá a ouvir, e por influenciar a jogabilidade ao afectar a velocidade da "linha do tempo". Já o grafismo não é tão louvável, excepto por algumas *skins* interessantes.

Lumines Plus, sendo um bom puzzle, prova que Mizuguchi é como o Rei Midas dos videojogos – tudo aquilo em que toca se transforma divertido. Só gostaríamos de saber o porquê daquele "Plus" no título, visto que o jogo não oferece nada de novo face às versões anteriores.

Mário Gabriel

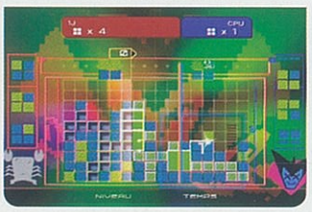
Planeta techno

DJ Mondo Grosso é um dos DJ presentes neste título frenético.

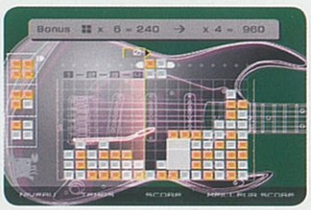


Efeitos de som Talvez mais espectaculares que as próprias músicas.

Pontos Fortes



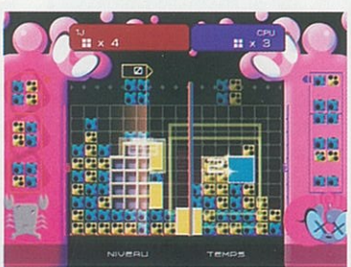
Um conceito simples, do qual nasce vontade de nunca mais parar de jogar.



Modos de jogo já conhecidos por quem experimentou as restantes versões, mas sem online.

Duas novas *skins* são a oferta mais significativa desta versão, que em parte peca pela falta de novidades.

E novidades? Serve este *Plus* a quem nunca jogou *Lumines*.



Combos Quanto mais blocos de cor igual unidos, maior a pontuação.

Veredicto

- **O melhor** O desafio, o conceito e a banda sonora.
- **O pior** Pouca diferença deste para outros *Lumines* poderá não valer o investimento.

- **Gráficos 6/10** Algumas *skins* divertidas.
- **Jogabilidade 9/10** Resistir à tentação de jogar *Lumines* é sempre complicado.
- **Som 8/10** Músicas já conhecidas do passado da série.
- **Longevidade 7/10** Um modo online seria mais do que bem-vindo.

Opinião final Excelente puzzle, com espaço para inovar, mas sem o fazer, nem sequer pelas *skins*.

7/10

Alternativas a este jogo
- Gunpey (PSP)
- Rez (PS2)

Género · Desporto	Editora · Ubisoft	Realização · Rebellion	Site · www.freerunning.com	PVP · € 29,99/ € 39,99

PS2 ■ PSP

FREE RUNNING

Chegou-nos às mãos o primeiro jogo dedicado ao Free Running, uma modalidade de origem francesa que requer grande preparação física.

Para quem não está familiarizado com este fenómeno urbano, eis aquilo a que se propõe: ir de um ponto A ao ponto B na potência máxima e no mais curto espaço de tempo possível. É provável que já o tenham vislumbrado, se viram *Casino Royale*, o filme da saga *James Bond*. De uma maneira ou outra, também ladrões em fuga acabam por praticar Free Running, mas isso é outra história...

No âmbito da oferta deste título, o primeiro cabalmente dedicado ao Free Running e àqueles que o praticam, chamados traceurs, não se pode dizer que os jogadores ficam mal servidos. Se leram a sua reportagem, aquando da apresentação do jogo na casa PlayStation 3 em Madrid, sabem que a nível de interface, de mecânica e da própria estrutura, *Free Running* anda de mãos dadas com séries dedicadas a desportos radicais ou urbanos, nomeadamente *Tony Hawk's Pro Skater*. O que se lhe afigura benéfico ou nem tanto: por um lado, não precisam de ser atletas para aprenderem truques como equilibrarem-se numa barra ou andar pelas paredes qual Príncipe da Pérsia, o que resulta na constante vontade de melhorar pontuações; por outro, nada do que revela é inovador, afora o desporto que condignamente recria.

Em termos de progressão da personagem – uma que é desde logo moldada por vocês, mas sem grandes espaços para personal izações –, esta ocorre à medida que são completadas dezenas de desafios em três zonas e desbloqueadas roupas que dão ao vosso traceur mais poder, por exemplo, na corrida. Este sucesso pode ainda significar alguns extras e a passagem para outros níveis com desafios do tipo Target Collect (apanhar objectos antes do vosso adversário ou do tempo esgotar), Race (corrida entre prédios) e Trick (para ganhar a fazer o máximo de combos possível num dado tempo).

Com vários modos de jogo a solo e *multiplayer*, mas nenhum online – o que mais se aproxima desta opção é um modo Ad Hoc na PSP – *Free Running* revela-se nesta proposta interessante para fãs da modalidade de Sebastien Foucan, mas sem se destacar de jogos similares da Activision.

Mário Gabriel

Pontos Fortes

Pela primeira vez, um jogo dedicado à modalidade de Parkour e Free Running.

Dezenas de movimentos para concretizar facilmente, como na série *Tony Hawk's Pro Skater*.

A ausência de modo online e de novidades a nível de controlos retiram-lhe alguma glória.

Veredicto

■ **O melhor**
A personagem evolui mediante novas roupas.

■ **O pior**
Não difere dos demais, nem pelo seu aspecto. Falta-lhe modo online.

■ **Gráficos 7/10**
Ambientes grandes e boa recriação de movimentos.

■ **Jogabilidade 8/10**
Como os demais do género, acaba por ser estimulante.

■ **Som 7/10**
Adequa-se ao tipo de jogo em questão.

■ **Longevidade 7/10**
Dezenas de desafios de vários tipos para desbloquear.

Opinião final
É do interesse dos fãs de Free Running, na mesma linha de *Tony Hawk's Pro Skater*.

7/10

Alternativas a este jogo
- Tony Hawk's Project 8 (PS2, Xbox)
- B-Boy (PlayStation 2)

Género · Acção/Shoot 'em up	Editora · Take Two	Realização · XS Games	Site · www.take2games.co.uk	PVP · € 29,99

PlayStation 2

THE RED STAR

Depois do largo tempo no limbo que se seguiu ao fecho da Acclaim, *Red Star* vê finalmente a luz do dia através das mãos da Take Two, mostrando-nos um *shooter arcade* que envelheceu melhor que o esperado.

Seguindo os passos de títulos como *Contra* ou o ancião *Mercs* a nível de estrutura de jogo, *The Red Star* permite-nos escolher a início uma de duas personagens que se distinguem por características como uma ser mais rápida e outra ser mais lenta mas mais poderosa.

O jogo tanto usa uma visão vista de cima como de lado consoante os níveis e a progressão faz-se ao bom estilo dos *shooters* 2D à antiga, apesar do grafismo em 3D. Avançar em cada nível consiste basicamente em matar os inimigos que vão aparecendo até chegarmos a *bosses* ocasionais e a jogabilidade, apesar de aparentar ser simples a início, tem várias nuances a ter em conta, todas muito bem conseguidas.

O jogador tem um botão para as armas de fogo, outro para ataque corpo a corpo e outro para o escudo, fora a opção de fazer *lock-on* nos inimigos. Certas combinações de botões e acções permitem executarmos outras habilidades, não tardando muito até que combinemos vários movimentos, o que é essencial para alguns inimigos que necessitam que destruamos o seu escudo com um movimento antes de o eliminarmos com outro, por exemplo. De notar que no final de cada nível recebemos pontos consoante a nossa performance, o que permite comprar upgrades. Temos desde armas novas a upgrades que melhoram as existentes ou atributos como resistência ao dano ou o tempo que leva a recuperar uma arma após sobreaquecimento visto que isso acontece se ficarmos a carregar no botão de disparo sem parar.

Tecnicamente o jogo não é nada de especial mas está bem realizado, com inspiração nuns certos cartazes da antiga Rússia a nível de interface e outros pormenores. Em termos de longevidade a campanha ainda tem bastantes níveis e podemos jogar a mesma cooperativamente com outro jogador, havendo personagens escondidas.

Para quem gosta deste género *The Red Star* é um jogo surpreendentemente competente e viciante, apesar da campanha por vezes sentir-se um pouco longa demais, com a sensação de repetição que daí pode advir.

Nuno Santos Almeida

Pontos Fortes

A jogabilidade simples do jogo tem diversas nuances que acabam por oferecer alguma variedade à mesma.

A solo a quantidade de níveis pode tornar-se massadora, mas não cooperativamente com outro jogador.

As diferentes armas e upgrades que podemos adquirir oferecem alguma estratégia à progressão no jogo.

Veredicto

- **O melhor** Jogabilidade, quantidade de níveis, modo *co-op*.
- **O pior** A quantidade de níveis e a natureza do jogo podem tornar o todo algo repetitivo.

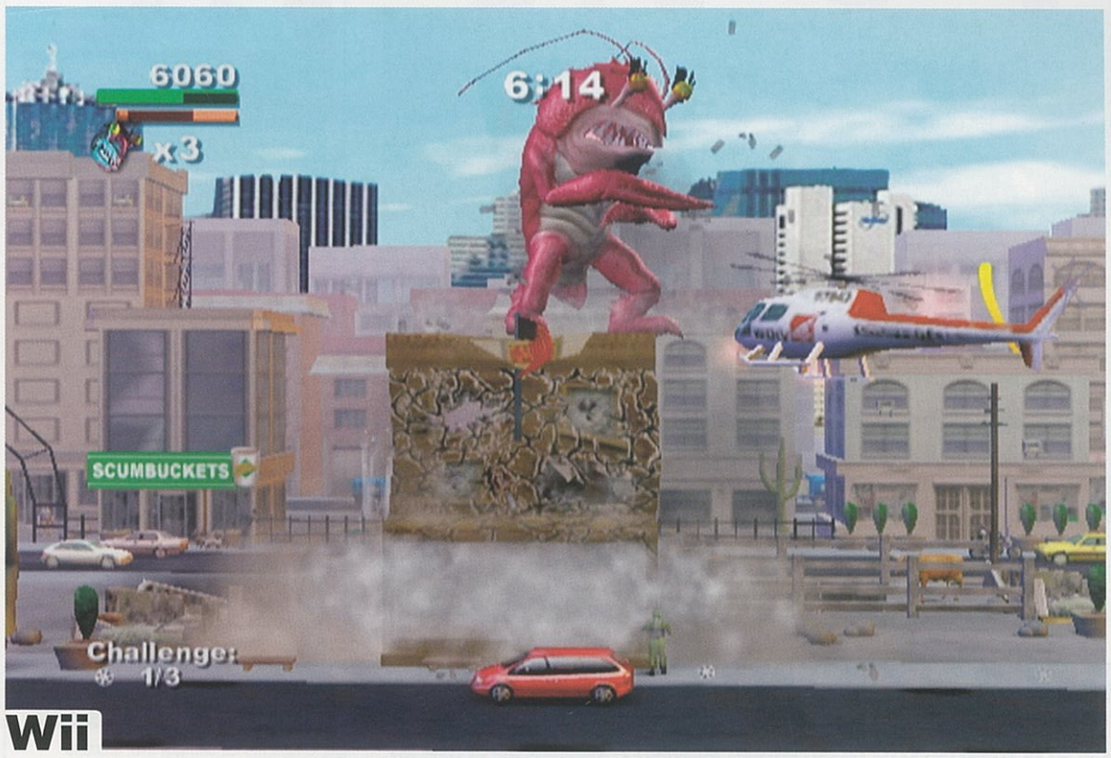
- **Gráficos** 7/10 Já vimos melhor na PS2, mas cumprem bem a sua função.
- **Jogabilidade** 8/10 Boa e cheia de pequenos pormenores bem realizados.
- **Som** 5/10 Limita-se a cumprir a sua função.
- **Longevidade** 7/10 O jogo ainda dura umas boas horas até nos mostrar o final.

Opinião final Um bom *shooter arcade* que deverá agradar aos apreciadores do género.

7/10

Alternativas a este jogo
- Contra: Shattered Soldier (PS2)
- R-Type Final (PS2)

Género · Acção	Editora · Midway	Realização · Pipeworks	Site · www.midway.com	PVP · € 34,99



Wii

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

O mais famoso jogo de destruição urbanística é agora adaptado à nova consola da Nintendo, com o intuito de tirar partido das capacidades literalmente arrasadoras do Wiimote. O resultado, contudo, é demasiado limitativo.

George, Lizzie e Ralph tiveram os seus quinze minutos de fama como protagonistas de um clássico da Midway em 1986, quando *Rampage* foi lançado com algum fulgor. Ao grupo do gorila, do lagarto e do lobisomem estava associado um outro, que caracterizava o jogo: novidade, demolição e diversão. Este grupo de criaturas andava de mãos dadas a derrubar prédios barbaricamente e a reduzir cidades inteiras a um monte de escombros.

Depois de uma adaptação para as consolas de 128 bits, este título chega agora à Wii, de modo a testar as capacidades do Wiimote. Aliás, é apenas isso que distingue esta versão das suas congéneres PS2 e GC; com o Nunchuck deslocam o vosso monstro e com o paralepipédico comando controlam as suas acções - como saltar, esmurrar, engolir pessoas e arremessar objectos. Estas apresentam-se assaz agradáveis, principalmente aquando da utilização de um golpe poderoso, em que manejam o Wiimote como se de um martelo se tratasse.

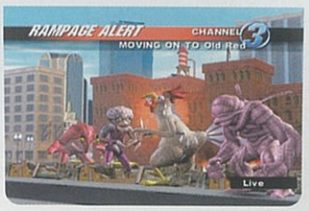
Mas em *Total Destruction* o trio passa a um quarteto: os três protagonistas mantêm-se (agora acompanhados por mais de duas dezenas de personagens), bem como a demolição. Faltam contudo os seus elementos máximos; a sensação de novidade há muito se desvaneceu, pois o jogo adopta, propositadamente, uma mecânica similar ao *Rampage* original.

Embora os elementos do cenário estejam em 3D, a maneira pela qual o jogamos afigura-se bidimensional. Com uma câmara algo fixa (exceptuando os zooms) nunca podem contornar um edifício; o sentido de profundidade é mínimo e a área de jogo é definida sobretudo por deslocações da esquerda para a direita. Por vezes, até atrapalha – para escalarem alguns edifícios têm que se colocar numa determinada posição, o que pode ser frustrante, tal como aniquilar pequenos peões que vos atacam. Relativamente à diversão, *Total Destruction* consegue entreter durante as duas primeiras horas, graças à criatividade dos monstros, aos efeitos sonoros e à destruição causada. Mas rapidamente tudo isso se torna repetitivo, seja pela homogeneidade das sete cidades disponíveis ou pelos quatro modos do jogo – onde o objectivo é basicamente igual, mas com opção para quatro jogadores, entre outras pequenas variantes.

O jogo original não tinha grandes razões para ser adaptado para os dias de hoje, ou pelo menos segundo a vertente simplista e pouco inovadora pela qual a Midway optou. George, Lizzie e Ralph podem derrubar prédios, mas mais não fazem do que erguer barreiras.

David Orfeu

Pontos Fortes



Os monstros são bastante variados a nível visual. No entanto, não têm poderes individualizados.

Não podem andar livremente pelas cidades. Só acedem aos planos de fundo depois de destruírem a área onde estão.

Quatro jogadores podem jogar em simultâneo. O objectivo é ver quem faz mais pontos com os destroços.

Veredicto

O melhor
A inclusão do jogo original como bónus e os monstros.

O pior
A repetição e a falta de diversidade nas cidades e nos modos de jogo.

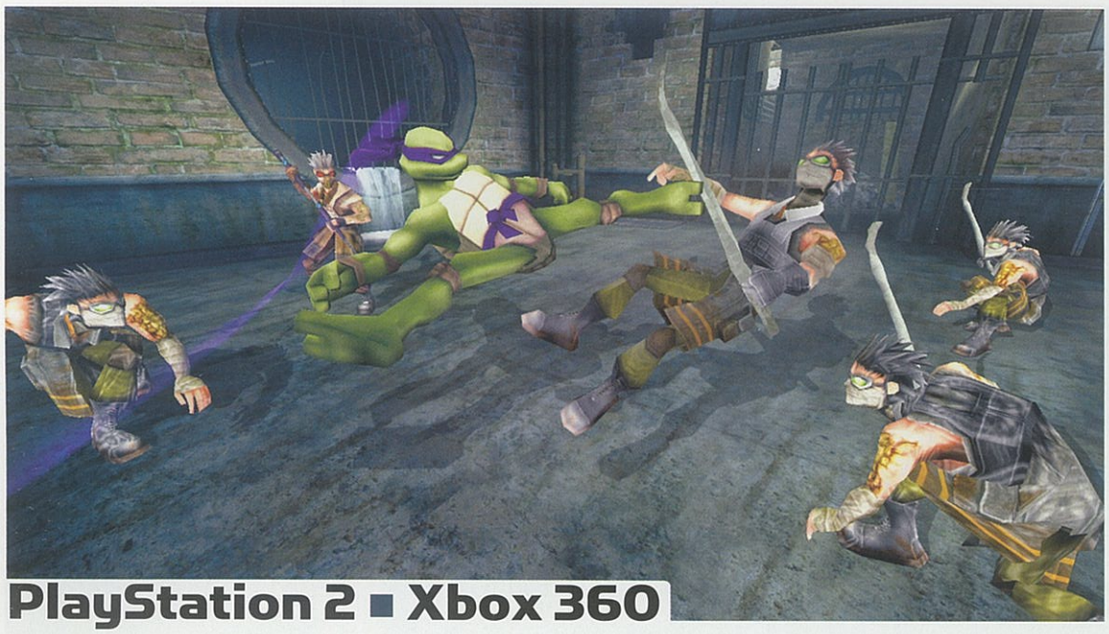
- **Gráficos** 4/10 — Pouco impressionam. Só se salva o design dos monstros.
- **Jogabilidade** 5/10 — Poucos golpes numa mecânica em constante repetição.
- **Som** 5/10 — Os efeitos sonoros são agradáveis mas não as músicas.
- **Longevidade** 4/10 — Monótono após pouco tempo, não aposta na diversidade.

Opinião final
As opções tomadas limitaram-lhe o potencial. Entretém tanto como o original, mas devia ser muito mais.

5/10

Alternativas a este jogo
- War of the Monsters (PS2)
- Godzilla: Save the Earth (Xbox)

Género · Acção	Editora · Ubisoft	Realização · Ubisoft Canada	Site · http://tmntgame.us.ubi.com	PVP · € 49,99/€ 74,99



PlayStation 2 ■ Xbox 360

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Se este quarteto réptil nunca vos despertou interesse, é pouco provável que o faça por um jogo de acção que não se demarca dos demais do género. Mas tinha essa obrigação, por vir de quem vem.

Confessamo-nos espantados a associar este jogo à produtora de *Splinter Cell*, até porque desse facto logrou expectativas, mas só até constatarmos que os seus valores de produção não coincidiam com os da série de Sam Fisher.

Começamos por controlar cada uma das Tartarugas num nível que, integrado na história, serve de tutorial. Primeiro separadamente, e só depois juntas, para alternar-mo-las à nossa maior conveniência pelo premir de um botão, sempre que as adversidades do nível o pedirem, e assim conhecer diferentes atributos: Leonardo é mestre da katana e pode passar por grades ao se tornar um espírito momentâneo; Donatello é, literalmente, a "tartaruga do pau" e pôe em prática um pouco de salto à vara; Miguel Ângelo serve-se das matracas como hélice; e Rafael, à custa dos seus punhais, consegue escalar paredes. A juntar a esta variedade, o quarteto mutante corre nas paredes por tempo limitado, rodopia sobre a carapaça e agarra-se a bermas, para enquadrar perfeitamente secções de plataformas entre combates. Em suma, as Tartarugas estão mais ágeis que nunca. Mas não significa, sobretudo para quem jogou *Prince of Persia* e *Ninja Gaiden*, o investimento num jogo que, de resto, reúne algumas faltas prejudiciais à sua qualidade. A começar pela ausência de modos *multiplayer* (algo estranho, sendo as tartarugas quatro...), passando pelo visual subaproveitado e uma jogabilidade condicionada pelo sistema de câmara fixa, que é responsável, não poucas vezes, por situações em que se combate "algo" para além dos limites do ecrã... Das lutas há apenas a frisar um ataque especial quando não se sofre danos, já que as combos e o comportamento dos adversários se geram repetitivos.

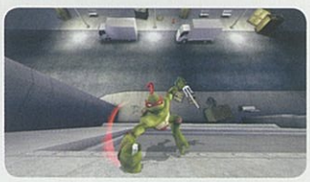
E perguntamo-nos: porque não é *TMNT* mais parecido com *Ninja Gaiden*, a nível de alguma acção que se poderia adequar a certas níveis, ou visualmente mais parecido com o filme em CGI, já nos cinemas? Acaso os criadores pensaram que o jogo, assim composto, seria alvo de elogiosos comentários?

Teenage Mutant Ninja Turtles não encontra neste jogo grandes motivos de interesse, nem sequer pela história que segue a película animada. Sim, tem arte e missões secretas, sim, tem as Tartarugas preferidas de toda a gente, e sim, Miguel Ângelo farta-se de dizer "cowabunga". Porém, a licença já reclamava melhor proveito.

Mário Gabriel

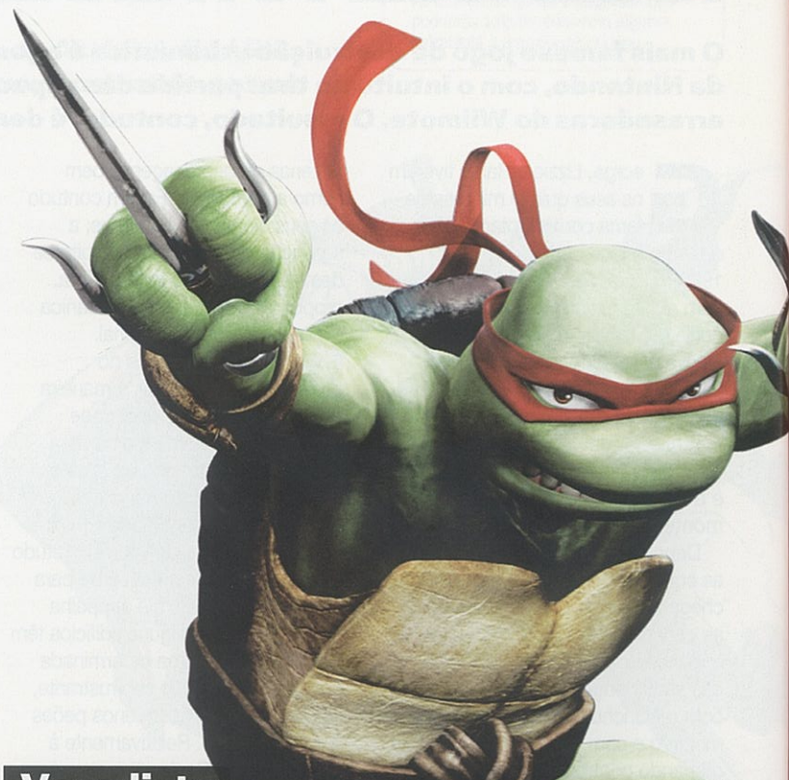
Pontos Fortes

Leonardo, Donatello, Miguel Ângelo e Rafael, em demanda por Nova Iorque, agora mais ágeis.



A ausência de *multiplayer* é imperdoável num jogo com perfeita capacidade para o receber.

O sistema de câmara fixa, idêntico ao de *Ninja Gaiden* (não o da sua expansão), enfraquece a jogabilidade.



Veredicto

■ **O melhor**
Acrobacias à *Prince of Persia* e desenho de alguns níveis.

■ **O pior**
A ausência de controlo de câmara e de *multiplayer*.

■ **Gráficos 6**/10
Desinteressantes, salvo por simpáticas animações.

■ **Jogabilidade 7**/10
Importa algumas acrobacias e combos de referência.

■ **Som 5**/10
Cumpre a função, mas a repetição de falas pode chatear.

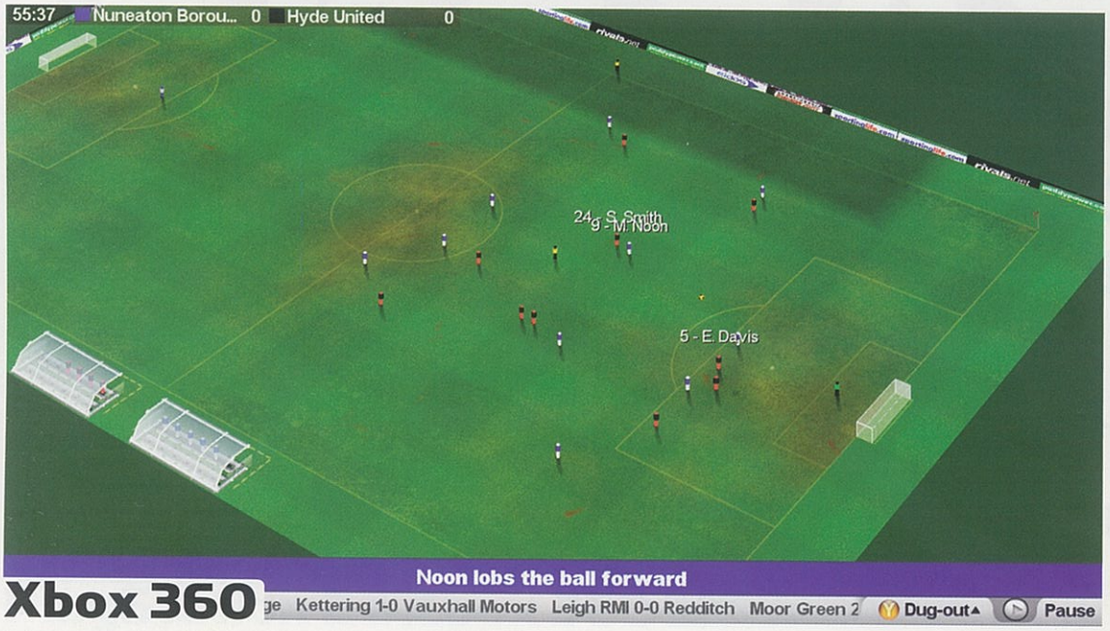
■ **Longevidade 5**/10
Sem modos *multiplayer*, fica a perder.

Opinião final
Esperávamos mais por ser um jogo de quem é. Com mais e melhores opções no mercado, esta surge desfavorecida.

5/10

Alternativas a este jogo
- PoP: The Two Thrones (PS2/Xbox)
- Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)

Género · Estratégia	Editora · Eidos	Realização · Gusto Games	Site · www.championshipmanager.com	PVP · € 69,99



CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

Já foi a principal referência do género, mas a série continua órfã de uma produtora capaz de lhe devolver o fulgor de outros tempos. A versão desta temporada chega tarde e a más horas e não consegue surpreender...

Os campeonatos de futebol entram por esta altura na recta final e desde logo não percebemos o porquê deste lançamento tão tardio... Independentemente desta questão – que na prática até tem pouca relevância para quem é realmente um profissional na matéria, com o benefício dos plantéis estarem completamente actualizados – esta edição da série *Championship Manager* na Xbox 360 peca sobretudo pela forma algo amadora com que encara esta vertente estratégica do desporto-rei, situação que infelizmente deixou de ser novidade após o franchise ter ficado orfão da produtora que lhe deu origem. De facto, nem a Beautiful Game Studios (responsável pela versão PC), nem a Gusto Games (incubida pelas versões de consola) estão a ser capazes de fazer esquecer o trabalho magnífico que a SI desempenhou até ao momento em que surgiu a incompatibilidade com a Eidos. Se a tudo isto juntarmos o facto das consolas ficarem a milhas de serem a plataforma ideal para receber este género de jogos, face a um conjunto de circunstâncias que vão bem mais além da simples presença de um sistema de controlos que inclui um rato e um teclado, então não é de estranhar que *Championship Manager 2007* passe perfeitamente despercebido à grande maioria dos jogadores.

Tudo isto poderia deixar de ter tanta importância caso o jogo conseguisse corrigir as falhas do passado e apresentar um conjunto de características que o destacassem, em especial no confronto com o grande rival da SI, algo que não acontece. No menu inicial está presente uma boa dose de campeonatos, 26 para ser mais preciso, incluindo naturalmente as liga portuguesa (três divisões). Além da tradicional vertente de carreira é também possível enveredar pelos confrontos via Live e ainda pelo modo Challenge, que permite ao jogador enfrentar uma série de desafios predefinidos com um conjunto variado de equipas.

A interface não melhorou muito em relação ao que foi apresentado nas edições anteriores e continua pouco intuitiva. De facto, são precisas doses de paciência para compreender a mecânica do sistema de atalhos. Outro problema grave – talvez o mais grave do jogo e que é comum a outras propostas do género – refere-se ao número de opções inoperantes e que apenas existem para fazer número ou escamotear certas omissões do motor de jogo. De que vale perder horas a fio a definir todos os parâmetros em relação à mentalidade da equipa, movimentação colectiva e individual e restantes instruções aos jogadores se depois nada daquilo é respeitado e o resultado dos jogos é completamente aleatório?

Uma das características mais positivas desta edição é o sistema de Trivial (com uma série de questões para aferir o nosso conhecimento e capacidade), o diálogo com os jogadores e com o presidente e ainda as novidades no Dug-Out, opção que permite ao treinador gritar para dentro de campo e dar indicações em tempo real aos seus pupilos individualmente.

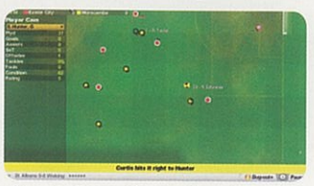
Um título sem chama e que fica longe do esperado.

Bruno Mendonça

Pontos Fortes

O rol de opções é vastíssimo e só é pena que a grande maioria esteja presente apenas para enfeitar.

O número de campeonatos e divisões. No total estão presentes 26 ligas mundiais, incluindo Portugal.



O motor 3D continua muito pobre, mas continuamos a gostar bastante do sistema Dug-Out.

Veredicto

O melhor
Os diálogos, os questionários e o sistema Dug-Out.

O pior
A presença de muitas opções inoperantes, a interface, o som e o modo 3D.

Gráficos 5/10
Menus coloridos e um modo 3D a lembrar o Subbuteo.

Jogabilidade 5/10
A interface não convence e está longe de ser intuitiva.

Som 1/10
O marasmo do costume. A vossa *playlist* torna-se indispensável.

Longevidade 7/10
Além da carreira, tem confrontos online e um modo Challenge.

Opinião final
Pouco intuitivo, inoperante, sem uma localização para o nosso país... enfim, nada de novo.

5/10

Alternativas a este jogo
- Football Manager 2007 (Xbox 360)
- LMA Manager 2007 (PS2)

Género · Corridas	Editora · Codemasters	Realização · Sumo Digital	Site · http://www.codemasters.co.uk/toca3psp	PVP · € 49,99

PSP

TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE

Um ano depois do lançamento nas 128 bits, cujo desempenho foi amplamente elogiado por todos, *TOCA Race Driver 3* chega à PSP em grande estilo e volta a demonstrar que a série está de facto no bom caminho.

A Sumo Digital assumiu as rédeas desta conversão do aclamado *TRD 3* para a portátil da Sony e tal como aconteceu nas versões de 128 bits o resultado final é extremamente positivo. A produtora não se limitou a fazer uma conversão directa do jogo e teve a preocupação de criar uma estrutura específica para a PSP, com benefícios claros ao nível da concepção das várias categorias técnicas e valor global do jogo, isto sem colocar em causa a essência que faz deste título um dos mais aclamados dentro do género.

Tal como se esperava o jogo promove uma reunião massiva de várias modalidades do desporto motorizado, contemplando um total de 34 circuitos internacionais (Silverstone, Hockenheim, Brands Hatch, Nürburgring e Laguna Seca, entre outros) e mais de 40 veículos devidamente licenciados pelos principais construtores mundiais. A progressão no modo principal de jogo (World Challenge) foi redesenhada em relação ao que tinha sido apresentado na PS2 e na Xbox e visa sobretudo dotar o jogador das técnicas necessárias em termos de condução antes de poder desbloquear o respectivo campeonato. Assim sendo, e antes de poder aceder às corridas finais de cada modalidade, é obrigatório ultrapassar uma série de provas de destreza: slalom entre vários cones de sinalização, eficácia nos tempos de travagem, respeito pela trajectória ideal de corrida, entrada nas boxes, enfim, um conjunto variado de eventos que vão possibilitar ao jogador aperfeiçoar a sua adaptação às particularidades em termos de jogabilidade. Apesar de poder tornar-se aborrecido para os jogadores mais experientes, esta estrutura permite verificar em pleno as grandes diferenças entre a condução dos vários veículos e campeonatos, isto tendo como pano de fundo a mescla habitual entre os estilos *arcade* e simulação.

Além desta vertente a solo o jogo apresenta ainda várias opções visando a competição *multiplayer*, não apenas contra outros amigos que também tenham o jogo (num total de 12 jogadores via Ad-Hoc), mas também através da badalada opção de partilha de jogo com suporte até quatro participantes e onde apenas um necessita de ter o jogo.

No plano visual destacamos o sistema de danos e a grande pormenorização dos circuitos.

Em suma, *TOCA Race Driver 3 Challenge* é realmente um jogo de grande qualidade, indispensável a todos os fãs do género.

Bruno Mendonça

Pontos Fortes

Vários carros, pistas, modalidades... uma autêntica bíblia para qualquer fanático da competição automóvel.

Um equilíbrio perfeito entre o estilo *arcade* e a simulação torna a jogabilidade um verdadeiro *must*.

Multiplayer até 12 jogadores em simultâneo via Ad-Hoc ou até quatro jogadores através de partilha de jogo.

Veredicto

O melhor
Quase tudo...

O pior
Os *loadings* são um teste à nossa paciência; algo exigente para jogadores casuais.

Gráficos 8/10
Desempenho excelente tendo em conta as limitações da PSP.

Jogabilidade 8/10
A mescla habitual entre *arcade* e simulação. Consegue viciar.

Som 8/10
O roncar dos bólides é soberbo. As músicas são escassas.

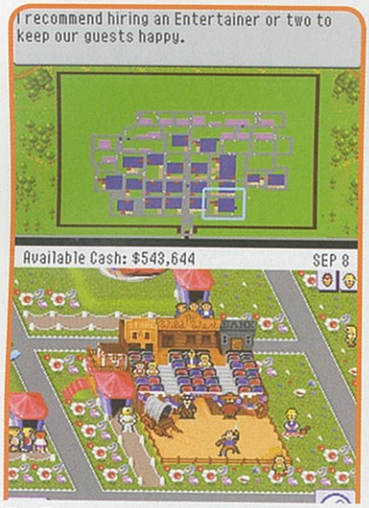
Longevidade 8/10
O modo carreira é muito sólido. Várias opções *multiplayer*.

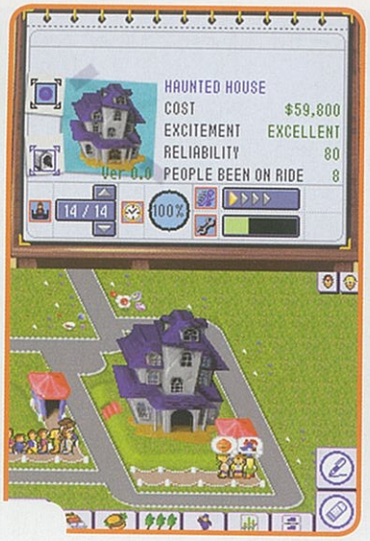
Opinião final
Boa concepção técnica, excelente compilação de conteúdos e perfeitamente adaptado à PSP.

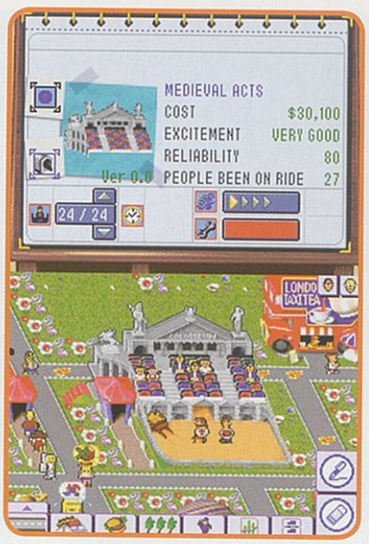
8/10

Alternativas a este jogo
- OutRun 2006: Coast 2 Coast (PSP)
- Formula One 06 (PSP)

Género · Gestão	Editora · Electronic Arts	Realização · Electronic Arts	Site · www.ea.com	PVP · € 44,95







Nintendo DS

THEME PARK

Os estúdios japoneses da Electronic Arts deitaram mãos à conversão para a DS de um dos títulos mais antigos do catálogo da editora norte-americana, mas os resultados são estranhamente contemporâneos.

Apesar de *Theme Park* já ter sido ultrapassado dentro do género que ajudou a fundar por títulos como *Rollercoaster Tycoon* e, em certos aspectos, até *Thrillville*, é espantoso verificar como um jogo com mais de uma década pode continuar a viciar de tal forma.

O objectivo proposto continua a ser o mesmo: construir o parque de diversões perfeito e geri-lo da melhor forma. Na DS isto processa-se através da utilização do estilete, sendo que este serve para as mais variadas tarefas, desde a colocação das diversões e lojas ao traçar de carreiros e percursos ou da modificação do preço dos bilhetes, entre outras características. Tem até funcionalidades menos convencionais, servindo para incentivar as equipas de manutenção e limpeza a trabalharem mais depressa, "espetando" o estilete de forma repetida nos seus elementos...

O modo de carreira tem várias etapas de dificuldade crescente, sendo que cada uma delas nos leva a construir um parque em determinado país. Para avançar para o próximo nível é necessário alcançar o saldo bancário proposto e valorizar o parque até ao valor predefinido pelo jogo. Fica a faltar um modo *sandbox* onde pudéssemos deitar mãos à construção do parque ideal sem preocupações monetárias ou de outro tipo.

A complexidade é adaptável à perícia de cada jogador, sendo que podemos debruçar-nos sobre todos os aspectos da gestão, desde o inventário, a pesquisa de novas diversões e lojas, a compra de acções ou a negociação de aumentos com o sindicato (esta última através de um simpático minijogo) ou tratar apenas das funções mais básicas. A todas as alturas somos acompanhados por um conselheiro que nos ajuda com uma série de dicas constantes, e o tutorial opcional é eficaz na explicação das mecânicas base do jogo.

A perspectiva isométrica 2D enfatiza o grafismo minimalista deste jogo, que apesar de cumprir a sua função revela algumas falhas, como visitantes fixos no mesmo local ou lojas que se desfazem em montes de pixéis desordenados. Pedia-se também um outro tipo de controlo sobre a câmara.

Apesar de alguns problemas, *Theme Park* é um jogo agradável e que mantém em alta a componente de vício indispensável a todos os bons exemplares deste género.

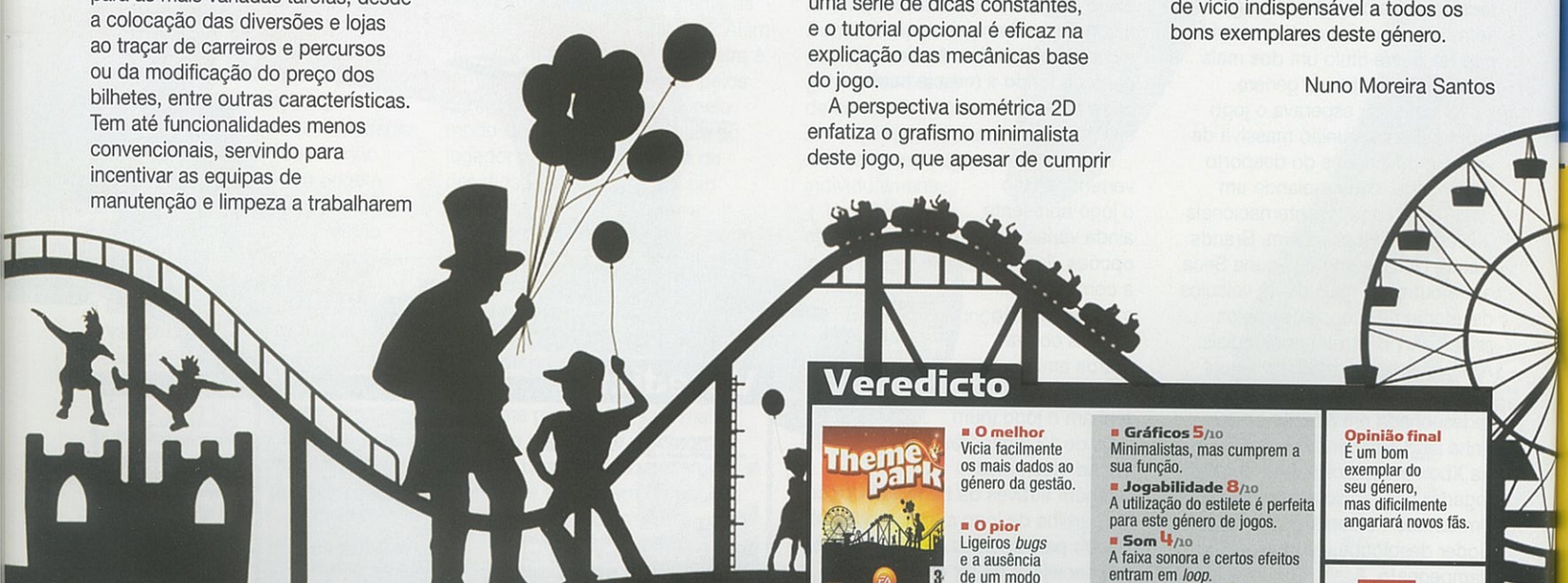
Nuno Moreira Santos

Pontos Fortes

Um dos mais bem sucedidos jogos de gestão de sempre chega agora à Nintendo DS.

Com a ajuda do estilete podemos controlar quase todos os aspectos dos nossos parques de diversão.

Componente *multiplayer* Wi-Fi que permite visitar os parques construídos por outros jogadores.



Veredicto

- **O melhor** Vicia facilmente os mais dados ao género da gestão.
- **O pior** Ligeiros *bugs* e a ausência de um modo *sandbox* puro.

- **Gráficos 5/10** Minimalistas, mas cumprem a sua função.
- **Jogabilidade 8/10** A utilização do estilete é perfeita para este género de jogos.
- **Som 4/10** A faixa sonora e certos efeitos entram em *loop*.
- **Longevidade 8/10** Apesar de faltar um modo *sandbox*, o vício bate forte.

Opinião final É um bom exemplar do seu género, mas dificilmente angariará novos fãs.

7/10

Alternativas a este jogo
- Thrillville (PS2/Xbox/PSP)
- Rollercoaster Tycoon (Xbox)

Género · Corridas	Editora · Atari	Realização · Melbourne House	Site · www.testdriveunlimited.com	PVP · € 49,99

PlayStation 2

TEST DRIVE UNLIMITED

Depois da excelente recepção na Xbox 360, *TDU* faz finalmente a sua aparição na PS2 e o resultado final é igualmente aprazível. Infelizmente a máquina da Sony parece começar a perder algum gás e muitos conteúdos foram suprimidos.

Mais de seis meses depois, *Test Drive Unlimited* faz finalmente a sua aparição na 128 bits da Sony e mantém intactas as principais características que o destacaram na Xbox 360, mas ainda assim não atinge a mesma preponderância. Porquê? Basicamente porque foram suprimidos muitos conteúdos em relação ao que foi apresentado na Xbox 360, factor que a longo prazo torna a experiência de jogo algo repetitiva. As motas deixaram de marcar presença e a criação de clubes (guildas) desapareceu, assim como a personalização do avatar, as trocas de veículos online, as missões em que tínhamos de conduzir bólides topo de gama entre dois pontos do mapa ou as provas em que era necessário dar boleia a 30 *babes* (a lembrar *Crazy Taxi*) que vagueavam pela ilha.

Seja pelas limitações da consola em termos de online ou pelo facto de nunca ter existido uma massificação plena deste serviço na PS2, a verdade é que a produtora dá agora mais espaço de manobra à competição offline. Ainda assim podem contar com vários eventos para a competição online, incluindo a possibilidade de desafiar qualquer jogador que ande a passear livremente pela ilha, bastando para isso fazer sinal de luzes e esperar que ele aceite o desafio.

Apesar de tudo o jogo continua a ter imensa qualidade, quer pelo conceito que lhe está associado (Massively Open Online Racing), quer pela boa concepção nas diferentes categorias técnicas.

Bruno Mendonça

Pontos Fortes

A colecção automóvel é fantástica: Lamborghini, Aston Martin, Shelby, Ford, Lotus, Mercedes, Ferrari, etc.

A ilha é gigantesca e contempla mais de 1600 quilómetros de estrada que podemos explorar livremente.

As provas incluem corridas em circuito fechado, Point-To-Point, em contra-relógio e de velocidade.

Veredicto

O melhor
A competição online e a colecção automóvel.

O pior
Foram suprimidos muitos conteúdos; não tem sistema de danos; torna-se algo repetitivo.

- **Gráficos** 8/10 — De grande qualidade tendo em conta as dimensões da ilha.
- **Jogabilidade** 8/10 — Não é nenhum simulador. Aqui impera o estilo *arcade* habitual.
- **Som** 7/10 — Pedia-se um número mais elevado de faixas musicais.
- **Longevidade** 7/10 — A diversidade das provas não é muito elevada.

Opinião final
Nesta passagem para a PS2 perde algum fulgor, no entanto continua a ser um jogo de grande qualidade.

7/10

Alternativas a este jogo
- Gran Turismo 4 (PS2)
- TOCA Race Driver 3 (PS2)

Género · Acção	Editora · Codemasters	Realização · IRGurus	Site · www.codemasters.com/heatseeker	PVP · N/D

PlayStation 2

HEATSEEKER

A Codemasters enfrenta *Ace Combat* com um jogo que presta homenagem (em mais do que um sentido) à série da Namco.

Um enredo convoluto coloca duas facções opostas (a Federation e o International Council, em nome do qual pilotamos) em conflito. Esta é a premissa da qual levanta voo *Heatseeker*, que começa logo neste aspecto a aproximar-se perigosamente de *Ace Combat*.

As semelhanças não terminam aqui; no campo da jogabilidade é também grande a aproximação, com *Heatseeker* a basear-se de igual modo num conjunto de controlos acessíveis e de cariz *arcade*, embora com a opção Professional como alternativa (esta influi apenas no nivelamento automático do avião, que deste modo se encontra desactivado). Os jactos a que teremos acesso são também aqueles que já estamos habituados a encontrar nos jogos da Namco. Falamos do F-15 Eagle, do F/A-18 Hornet, do F-35 Lightning II, do F-16 Falcon e outros do género. Mas também existem propostas menos comuns, como o bombardeiro furtivo F-117 Nighthawk e o SR-71 Blackbird (a aeronave de eleição dos X-Men, famoso grupo de super-heróis da Marvel).

As únicas novidades que *Heatseeker* traz à mesa nem são muito consequentes no esquema geral, servindo mais para "apimentar" as ocorrências. A Impact Cam, por exemplo, mostra em pormenor as explosões mais devastadoras que resultam dos nossos mísseis, e para nos esquivarmos dos projécteis adversários é necessário pressionar no timing correcto os comandos que saltam no ecrã, premindo R2 para rolar à direita ou empurrando ambos os analógicos para baixo para um *loop*, por exemplo.

É no campo gráfico que *Heatseeker* se deixa ultrapassar por *Ace Combat*, já que em termos de detalhe gráfico pouco há a destacar, num conjunto monótono e de pouco brilhantismo.

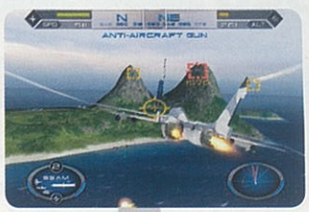
Jogo de combates aéreos perfeitamente competente, *Heatseeker* peca pelo extinguir prematuro da sua chama criativa. À atenção apenas dos fãs do género.

Nuno Moreira Santos

Pontos Fortes

Jogabilidade rápida e imediatamente acessível a quem já tiver experimentado um título do género.

A Impact Cam mostra ao pormenor o resultado de alguns impactos e explosões dos nossos mísseis.



16 aeronaves fornecidas por fabricantes reais, todas elas com características diferentes.

Veredicto

- **O melhor** Jogabilidade competente e muito acessível.
- **O pior** Inovação quase nula; realização técnica pouco inspirada.

- **Gráficos 6**/10 Sem falhas de grande monta, nada de mais há a destacar.
- **Jogabilidade 7**/10 Acessível, rápida e a espaços até viciante.
- **Som 6**/10 Vozes terríveis; bons efeitos sonoros durante os combates.
- **Longevidade 5**/10 Muito pouco há para fazer após o término da campanha.

Opinião final Sem inovar, *Heatseeker* oferece combates aéreos de bom nível aos fãs do género.

6/10

Alternativas a este jogo
- Ace Combat Zero (PS2)
- Blazing Angels (Xbox 360/PS3)

Género · RPG	Editora · 2K Games	Realização · Super Villain Studios	Site · www.2kgames.com/throneofagony	PVP · € 49,99

PSP

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

À parte alguns problemas de ordem técnica, esta versão portátil de *Dungeon Siege* tem vários pólos de atracção para quem é fã de RPG de acção, especialmente ao nível de gestão de equipamento e habilidades.

Antes de começarmos a jogar há que escolher a nossa classe/personagem inicial das três disponíveis, o que implicará que habilidades e parâmetros terão de base, já que existem diferenças entre elas.

O jogo divide-se em parte pelas fases de falar com NPC em busca de novas *quests* e pelo resto do tempo passado em masmorras. No que toca às *quests*, podem contar com várias opcionais além das pertencentes à narrativa principal, com algumas delas a serem o meio de recrutar certas personagens para nos acompanharem. De referir que, apesar de não serem nada de mais, existem alguns diálogos bem-dispostos por parte de vários dos NPC que encontramos no jogo.

Eventualmente, o mais viciante acaba por ser mesmo a presença de diverso tipo de equipamento que podemos encontrar e utilizar, assim como a quantidade de habilidades que podemos melhorar a cada *level-up*. O que no final permite criar uma personagem à nossa medida, sendo de salientar que todo o equipamento que decidamos usar aparece fisicamente no modelo de jogo. Saber gerir estes factores é essencial à progressão no jogo, sendo que além dos pontos para habilidades também recebemos alguns a cada *level-up* destinados à melhoria de parâmetros como a força, a inteligência e derivados, que determinam factores como o número de HP e que peso podemos carregar, entre outros. Isto depressa torna-se um círculo vicioso à medida que ficamos mais e mais poderosos, havendo novas classes especializadas a descobrir após atingirmos certos níveis, o que implica mais ponderações, mas ao mesmo tempo ajuda ainda mais a diversificar a experiência. Isto é de louvar, já que a jogabilidade simplista e o esquema de jogo acabam por ser algo repetitivos.

O que prejudica bastante *Throne of Agony* é mesmo os longos tempos de *loading* sempre que entramos numa área ou ao carregarmos um *save*, o que quebra terrivelmente o ritmo de jogo e será um teste à paciência de muitos jogadores.

A nível gráfico apresenta-se num 3D no geral bem conseguido. Já a banda sonora é excelente e a longevidade da campanha a solo, que pode ser jogada cooperativamente com outro jogador, ainda é considerável.

Dungeon Siege: Throne of Agony surpreendeu pela positiva e é um dos melhores RPG de acção que podem encontrar por agora na PSP.

Nuno Santos Almeida

Pontos Fortes

A campanha *single player* ainda é longa, existindo três classes diferentes à nossa disposição inicialmente.

A gestão das habilidades, parâmetros e todo o equipamento passível de encontrarmos ao longo da aventura.

Podemos jogar a campanha cooperativamente com outro jogador via Wi-Fi.

Veredicto

- **O melhor** Campanha a solo longa. Habilidades, equipamento.
- **O pior** Os *loadings* demorados quebram o ritmo de jogo.

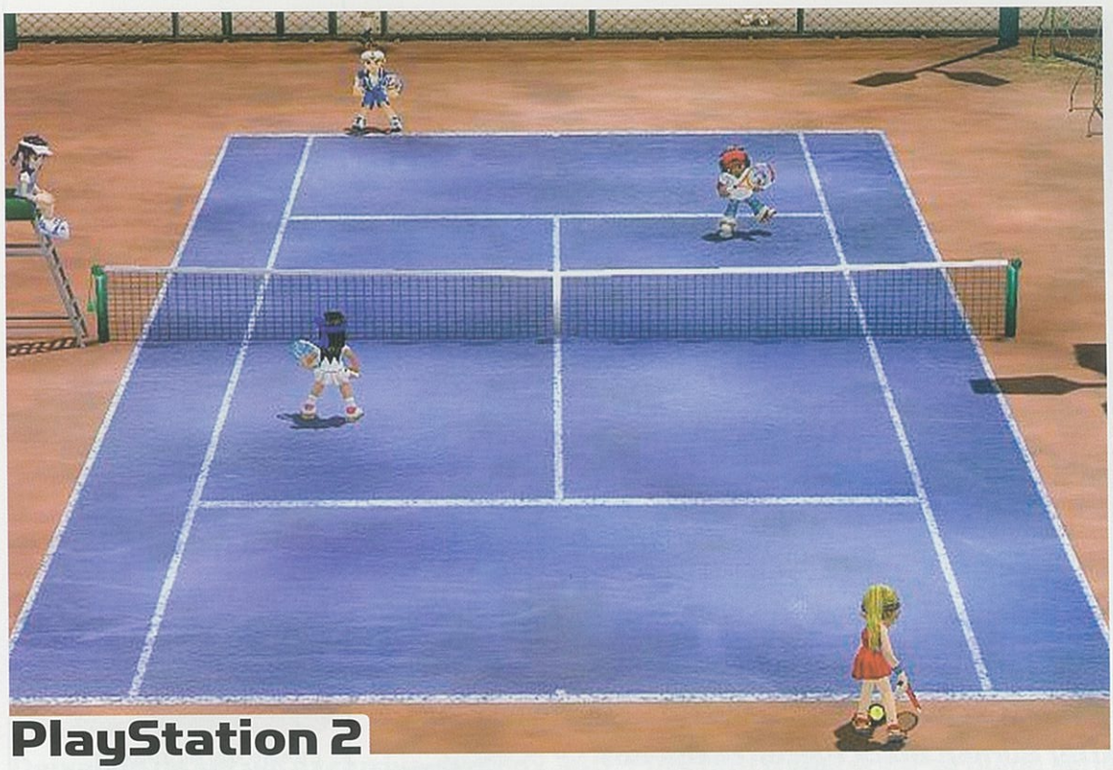
- **Gráficos 7/10** Cumprem bem a sua função. Masmorras algo genéricas.
- **Jogabilidade 7/10** Pode tornar-se repetitiva a médio prazo.
- **Som 8/10** Excelente a nível de melodias, vozes razoáveis.
- **Longevidade 8/10** Podem contar ainda com umas boas horas de jogo pela frente.

Opinião final Um bom RPG de acção para os apreciadores do género. Pena os *loadings* longos.

8/10

Alternativas a este jogo
- Untold Legends (PSP)
- Key of Heaven (PSP)

Género · Desporto	Editora · Sony	Realização · Clap Hanz	Site · http://everybodystennis.com/pt_PT/	PVP · € 49,99



PlayStation 2

EVERYBODY'S TENNIS

Depois do sucesso alcançado com *Everybody's Golf*, é a vez do ténis servir de mote à fórmula vencedora da equipa Clap Hanz. Um jogo simples e divertido.

Só nos primeiros minutos é que se estranha. Depois entranha-se... pelo menos para quem nunca teve o prazer de jogar *Everybody's Golf*, porque para esses a fórmula é conhecida e mantém-se inalterada. Podem contar com um jogo extremamente simples, descomprometido, superacessível e muito divertido. Tal como o próprio nome da série indica, aqui o ténis é de facto para todos, capaz de cativar miúdos e graúdos desde o primeiro instante, características que a Sony não deixa de aproveitar apresentando a respectiva localização do jogo para a língua de Camões.

Tal como é possível observar pelas imagens aqui apresentadas, o jogo aposta num grafismo ao bom estilo manga e do anime japonês – algo que não surpreende face às origens da produtora –, com personagens bastante cómicas e que acima de tudo nos divertem pelos seus movimentos em campo, e onde nem as onomatopeias foram esquecidas. Para embelezar este ambiente podem contar com uma banda sonora que, apesar de extremamente repetitiva, nos faz recordar as grandes séries infantis.

No menu principal é possível enveredar pelo modo de treino, jogar com vários amigos (até quatro jogadores em simultâneo) ou entrar directamente na vertente de competição. A progressão no modo principal é bastante linear e coloca-nos pela frente vários adversários cujo grau de dificuldade vai aumentando conforme vamos subindo de categoria. As vitórias vão permitir desbloquear novas personagens, peças de equipamento e courts (relva, cimento e terra batida). Como se esperava a jogabilidade é muito simples, apesar de exigir um pequeno período de aprendizagem, em especial para que o jogador consiga dosear correctamente o timing das pancadas – situação que nos serviços pode causar alguns momentos de frustação com o jogador a perder pontos sucessivos porque simplesmente não consegue passar a bola para o outro lado da rede ou colocá-la dentro dos limites do campo.

Em suma, um jogo divertido, em especial para um público mais jovem ou para funcionar como *party game* lá em casa naqueles serões de convívio com os amigos.

Bruno Mendonça

Pontos Fortes

Um jogo simples e descomprometido e que vai agradar bastante a um público jovem ou mais ocasional.

Tal como acontece com a maioria dos títulos da Sony para PS3, o jogo está totalmente em português.

O *multiplayer* é bem-vindo e só é pena não ter uma vertente online capaz de prolongar a experiência de jogo.

Veredicto

O melhor
Simples e muito divertido; está em português.

O pior
Muito limitado para jogadores menos ocasionais. Não tem online. Repetitivo a longo prazo.

Gráficos 7/10
Bons para PS2. Animações divertidas e cenários q.b.

Jogabilidade 7/10
Simples e perfeitamente adequada ao estilo do jogo.

Som 6/10
As músicas são demasiado repetitivas.

Longevidade 7/10
Onde está o online? O modo principal dura seis horas.

Opinião final
Um jogo para toda a família ou para quando decidimos reunir os amigos lá em casa. Mas apenas isso...

7/10

Alternativas a este jogo
- Virtua Tennis 3 (PS3/Xbox 360)
- Everybody's Golf (PS2)

Género · Acção	Editora · Sierra	Realização · Kuju	Site · www.machpsp.com	PVP · € 39,99

PSP

M.A.C.H. MODIFIED AIR COMBAT HEROES

Pouco depois de um certo *After Burner: Black Falcon* chega-nos um outro jogo de aviões *arcade* para a portátil da Sony com algumas parecenças visuais.

Este título tem a diferença de se focar essencialmente em provas de corridas contra outros aviões e provas de *dogfight* onde há que tentar abater o maior número possível de aparelhos inimigos num tempo limite, à boa maneira de um Deathmatch.

O jogo comporta três modos principais: Arcade, Career e Challenge. No primeiro têm o tipo de experiência rápida ideal para ser desfrutada em curtos períodos de tempo, sendo possível escolher o tipo de provas, mas com o senão que a início só terão apenas um avião ao vosso dispor. Para desbloquearem mais há que o fazer progredindo no modo carreira.

Sendo o centro das atenções, o Career divide-se por provas e competições espalhadas por diferentes níveis de dificuldade. De cada vez que completamos um deles temos acesso a mais aparelhos, assim como a um prémio em dinheiro. Este último, além de permitir a participação nas provas seguintes, pode ser usado para personalizarmos o nosso avião. Aqui temos várias hipóteses consoante a parte que queremos alterar, desde as asas à pintura do avião. A início o modo Career é bastante acessível, mas com o tempo há que começar a saber usar os *power-ups* espalhados pelos percursos.

Fazendo lembrar um *Wipeout* com aviões ao invés de naves, pelo menos no que toca às corridas, *M.A.C.H.* permite usar poderes como mísseis com *lock-on*, camuflagem invisível ou minas, além do uso essencial do turbo. Para enchermos a barra correspondente deste último há que voar rente ao solo ou apanhar o *power-up* respectivo, com o uso estratégico na altura certa a poder resolver muitas provas.

Para terminarmos os modos a solo temos o Challenge, onde nos pedem para cumprir objectivos como apanhar moedas, abater aviões inimigos, finalizar provas cronometradas e por aí adiante.

A nível de *multiplayer* o jogo suporta até oito jogadores através de Ad-Hoc ou então através da partilha do mesmo jogo, com algumas limitações.

Se a realização em geral cumpre a sua função, com um grafismo 3D aceitável e sensação de velocidade a condizer, certo é que falta variedade ao jogo em si, existindo apenas cinco níveis. Como tal *M.A.C.H.* pode tornar-se repetitivo após pouco tempo.

Um bom jogo de aviões *arcade* que diverte a espaços, mas a pouca quantidade de níveis não lhe oferece grande longevidade.

Nuno Santos Almeida

Pontos Fortes

A animação e respectiva sensação de velocidade estão bem conseguidas, especialmente nas provas de corridas.

Várias provas divididas por parâmetros de dificuldade, mas o número de cenários é parco.

É possível jogar em *multiplayer* com oito jogadores via Ad-Hoc ou partilhando um mesmo jogo.

Veredicto

O melhor
Sensação de velocidade, número de provas.

O pior
A pouca variedade de cenários e respectiva sensação de repetição que tal acarreta.

Gráficos 7/10
Os cenários são poucos, mas estão bem realizados.

Jogabilidade 6/10
Arcade, simples e de fácil habituação.

Som 5/10
Não se dá muito por ele, cumprindo a sua função.

Longevidade 6/10
Bom número de provas, mas poucos níveis diferentes.

Opinião final
Para quem gosta do género é um bom jogo, mas falta-lhe alguma variedade.

6/10

Alternativas a este jogo
- After Burner: Black Falcon (PSP)
- Wipeout Pure (PSP)

Género · Corridas	Editora · Sega	Realização · Pseudo Interactive	Site · www.sega.com/fullauto2	PVP · € 69,99

PlayStation 3

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Deixando de ser um exclusivo da Xbox 360, *Full Auto* transforma-se numa série e chega à PlayStation 3, mas nem os jogadores da primeira choram a sua perda nem os da segunda aplaudem o seu ganho.

A indiferença a que, provavelmente, os jogadores votarão *Full Auto 2* não é sinónimo deste ser um título mau, mas sim de uma mediocridade frustrante. Nada do que aqui é visto se revela inovador, apesar de ter melhorado alguns pontos do título anterior e acrescentado características que se dividem entre as que têm algum conteúdo e as supérfluas. No entanto, o ano que separa as duas versões devia significar mais do que aqui é visto.

Full Auto 2: Battlelines glorifica as corridas de rua, o uso de armas e as explosões. O modo carreira segue um piloto infiltrado nesses eventos rápidos para terminar com a existência de um gang que domina uma cidade fictícia. As provas têm objectivos primários e secundários. Basta o cumprimento dos primários (como terminar na liderança ou destruir um elemento adversário específico) para desbloquear as armas e veículos essenciais ao término do jogo. Se a estes for acrescentada a execução de todos os secundários (como acabar uma corrida sem explodir nenhuma vez ou num limite de tempo) ficam disponíveis os 27 carros, 13 armas e várias pinturas. Armas como metralhadoras, caçadeiras e lasers servem para desimpedir a estrada à frente do veículo enquanto minas e fumo destroem as perseguições.

Quando todos os elementos se conjugam bem, o turbo, os cenários destrutíveis, os inimigos insistentes e a opção de recuar no tempo para evitar acidentes dão sentido às corridas. Mas é raro tal acontecer, já que os carros são muito leves e a condução sofre de problemas de controlo. As corridas e arenas para dois jogadores (ou oito online) minimizam estas falhas, mas a PS3 tem outros títulos bem melhores.

Nuno Faria

Pontos Fortes

O Deathmatch explosivo nas arenas é uma das novas características que resultou melhor.

Apesar dos controlos pouco precisos, a velocidade das corridas consegue fazer subir a adrenalina.

Os modos para dois jogadores revelam-se as únicas razões para voltar a *Full Auto 2*.

Veredicto

O melhor
Acção rápida, armas, modos para dois jogadores.

O pior
História, física dos veículos, abrandamentos quando se juntam vários carros.

Gráficos 7/10
Cenários e carros com maior nível de detalhe.

Jogabilidade 6/10
Sofre pelo controlo e diminuição dos *frames* por segundo.

Som 7/10
Os efeitos sonoros são bons, as músicas esquecem-se depressa.

Longevidade 6/10
Com um online vazio, sobra os modos para dois jogadores.

Opinião final
Apesar de ser único no catálogo da PS3, nem por isso se torna um título recomendado.

6/10

Alternativas a este jogo
- MotorStorm (PS3)
- Twisted Metal: Head-On (PSP)

Género · Party Game	Editora · Activision	Realização · Red Octane	Site · www.guitarherogame.com	PVP · € 89,99

Xbox 360

GUITAR HERO II

O fenómeno *Guitar Hero* chega à Xbox 360 para espalhar o poder do rock pelos jogadores da consola da Microsoft, com uma nova guitarra, uma dezena de músicas inéditas, download de faixas adicionais e ainda mais diversão.

Todos os elogios que se fizeram à versão PS2 são aplicáveis aqui. Este é, simplesmente, o melhor *party game* de sempre, com uma alta dose de vício e diversão e a melhor coisa que inventaram para os aspirantes a estrelas de rock (mas que não sabem tocar nem ferrinhos).

Então o que pode justificar o investimento nesta versão para a Xbox 360? Bem, uma dezena de novas músicas e a possibilidade de download de faixas adicionais (por altura que lerem estas linhas, já encontram três músicas do primeiro jogo no Live, por 500 pontos cada), parecem-nos razão suficiente. E ainda temos uma guitarra nova, a imitar uma Gibson Explorer. Requer alguma habituação, devido ao seu corpo e aos botões (ligeiramente diferentes da guitarra da PS2). Mas nada que os verdadeiros *rockers* não consigam superar ao fim de um par de músicas.

Voltando às músicas novas, temos faixas brilhantes como *The Trooper* dos Iron Maiden, *Life Wasted* dos Pearl Jam, *Rock'n' Roll Hoochie Koo* de Rick Derringer (na linha de *Misirlou*, mas num rock mais clássico) e ainda nomes como Alice Cooper, My Chemical Romance ou Deep Purple. Todas elas ao nível da qualidade de som (e diversão) das já presentes na versão da PS2.

A introdução destas faixas novas originou também uma reformulação do alinhamento das músicas no modo Career. Algumas faixas mudaram de grupo e outras passaram a *encore*. Seja como for, mantêm a coerência e o desafio. E lembrem-se, os *rockers* jogam em Hard ou Expert até ficarem com os dedos em sangue.

Quem já conhece a versão 128 bits sabe que um dos grandes atractivos de *Guitar Hero II* é o seu modo cooperativo. Só precisam de um amigo e outra guitarra e cada jogador pode fazer a faixa de guitarra ou baixo/guitarra ritmo. Jogar este modo através do Xbox Live seria perfeito, mas compreende-se a sua ausência dadas as condicionantes das ligações online, nomeadamente a possibilidade da existência de *lag*. E continuamos a achar que *Guitar Hero* é feito para ser jogado em conjunto, com os amigos ao lado.

Assim, a única queixa é, porventura, o facto da guitarra não ser *wireless*. Mas a presença de um botão de acesso ao menu Xbox é um toque excelente. Por tudo isto, *Guitar Hero II* na Xbox 360 continua a ser um jogo obrigatório.

Pedro Real Nunes

Pontos Fortes

Dez novas músicas, com a presença de Iron Maiden e Pearl Jam. Músicas adicionais por download.

O modo cooperativo para dois jogadores continua a ser um dos seus elementos mais brilhantes.

A capacidade que tem de nos agarrar à guitarra (nova para a Xbox 360) é simplesmente avassaladora.

Veredicto

O melhor
As novas músicas, faixas por download e o cooperativo.

O pior
A guitarra podia ser *wireless*. O preço. De resto, é mesmo uma questão de gosto musical.

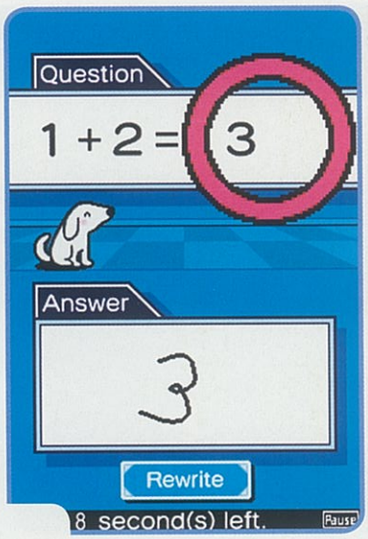
- **Gráficos 7**/10 Os da PS2 mas em alta definição.
- **Jogabilidade 9**/10 Brilhante e viciante.
- **Som 10**/10 Rock de grande qualidade em *cover* ou versão original.
- **Longevidade 9**/10 Uma tabela de pontuação online, Achievements e novas músicas por download.

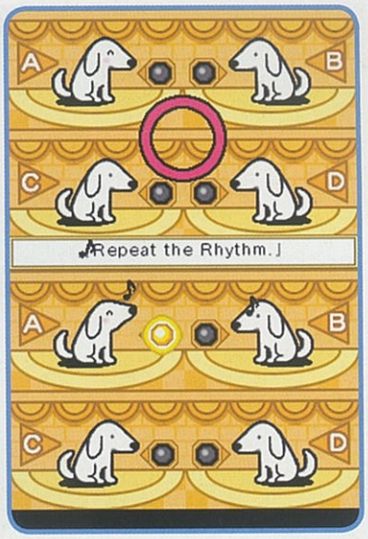
Opinião final
As novas músicas e a possibilidade de fazer download de mais faixas tornam-no um jogo obrigatório.

9/10

Alternativas a este jogo
- Guitar Hero (PS2)
- Buzz: O Quiz Musical (PS2)

Género · Brain Fitness	Editora · Ubisoft	Realização · Sega	Site · www.ubi.com	PVP · € 29,99





Nintendo DS

MIND QUIZ: YOUR BRAIN COACH

A Sega aliou-se à Ubisoft para entrar na competição dos jogos de fitness cerebral, com uma proposta baseada no teste ATMT criado por Dr. Osami Kajimoto, que sofreu as devidas alterações para o formato de videojogo.

A Nintendo identificou o fenómeno e viu o potencial de adaptação a videojogo. O sucesso foi enorme e muitas são as companhias que tentam oferecer propostas alternativas ao título do Professor Kawashima, seja na DS ou noutras consolas.

A proposta da Sega tinha tudo para se impor como grande concorrente, já que oferece um leque de provas – que tomam em consideração aspectos como o stress e a fadiga mental – que mantêm um bom equilíbrio entre a seriedade de um exercício mental e a boa disposição de um videojogo. Exemplo são os puzzles que têm de resolver enquanto outra tarefa requer a vossa atenção, neste caso um cão que tenta subir pelo ecrã acima e que gane tristemente quando o voltam a colocar no ponto de partida.

O grande problema de *Mind Quiz* é ser demasiado impositivo, tendo em atenção o género. Ao ligarem o jogo são-vos recomendados invariavelmente os dois testes de capacidade e stress mental. Só quando os efectuam – e atenção que são sempre os mesmos – é que vos são sugeridos os exercícios dessa sessão. Podem aceder às outras opções, mas caso não completem exactamente aquilo que o jogo pede não desbloqueiam novas provas. Considerando que se trata de uma consola portátil – e como tal pode ser destinado exclusivamente à utilização em locais públicos – insistir que completem um exercício que vos obriga a falar com a consola é pouco razoável. A única alternativa será voltarem a pegar no jogo já em casa para gritarem coisas como "Banana" e "Apple". Ainda por cima na nossa experiência o reconhecimento de voz apresentou algumas falhas, obrigando a repetir várias vezes as palavras (o mesmo aconteceu com o reconhecimento da escrita, um autêntico pesadelo sempre que queríamos escrever o número "4").

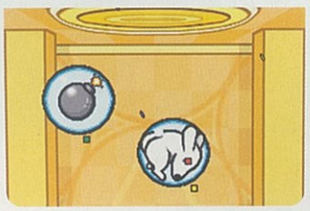
Quando tiverem desbloqueado tudo, ficam com 16 exercícios divididos por quatro categorias, uns inéditos mas outros já bem conhecidos de outros títulos, como contar os cubos presentes numa construção ou clicar em botões segundo a ordem numérica.

Em termos de estilo o jogo também não se consegue comparar ao original da Nintendo. A estética minimalista deste e até o humor davam-lhe não só carisma mas também um *look* mais orientado para o público alvo destes títulos. Afinal, o *brain fitness* é particularmente adequado a partir da meia-idade, de forma a evitar a perda de capacidades mentais.

Mind Quiz fica assim perdido entre a concorrência, sem algo que o distinga dos demais.

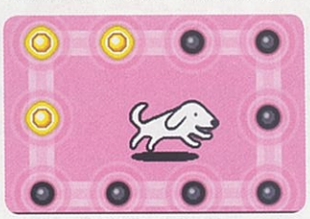
Ana C. Santos

Pontos Fortes



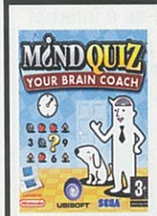
O estilete é usado para quase todas as tarefas, mas por vezes é preciso soprar ou falar para o microfone.

Os resultados focam vários aspectos do trabalho mental, mas não são tão imediatos como os de *Brain Training*.



Existem muitos exercícios variados para cumprir, desde tarefas de memorização a cálculos.

Veredicto



O melhor
São 16 jogos de treino mais dois testes para explorar.

O pior
Pouco inovador. Problemas no reconhecimento de voz e escrita.

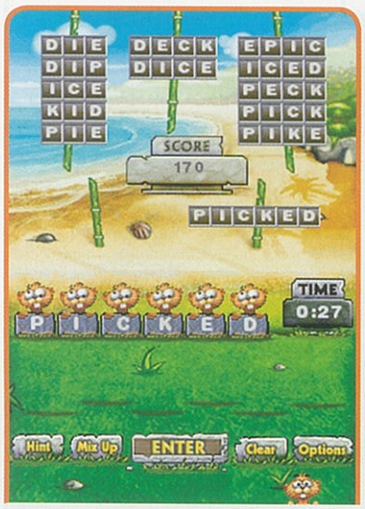
- **Gráficos 6/10** A natureza dos jogos não puxa pelas capacidades da máquina.
- **Jogabilidade 6/10** O fraco reconhecimento de voz e escrita torna alguns dos exercícios frustrantes.
- **Som 6/10** Passa despercebido.
- **Longevidade 5/10** Não sentem tanto incentivo em melhorarem as pontuações.

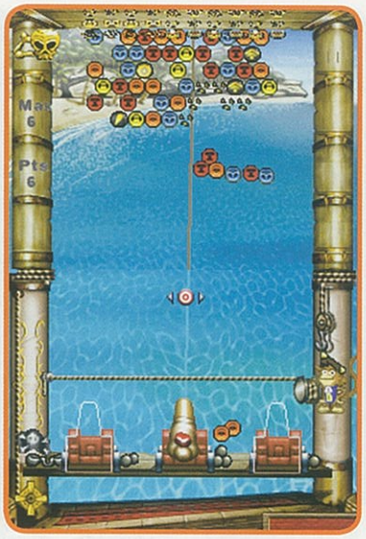
Opinião final
Existem melhores propostas dentro do género *brain fitness*, mas pode ser uma alternativa a considerar.

6/10

Alternativas a este jogo
- Big Brain Academy (DS)
- Prof. Kawashima's Brain Training (DS)

Género · Puzzles/Party	Editora · Electronic Arts	Realização · Electronic Arts	Site · www.pogoisland.com	PVP · € 44,95





Nintendo DS

POGO ISLAND

O fenomenalmente bem sucedido serviço de jogos casuais da Electronic Arts, Pogo.com, transita para a Nintendo DS com cinco dos seus títulos mais populares e alguns extras a compor o modo história.

Até agora o vício estava reservado para quando tinham tempo para gastar em frente ao PC, mas finalmente pode prolongar-se na paragem do autocarro, na viagem de comboio ou nos intervalos das aulas.

Pogo Island é composto por cinco dos títulos do site da EA (*Poppit*, *Phlinx*, *TriPeaks*, *Squelchies* e *Word Whomp*) e é complementado, no modo história, por alguns microjogos que se relacionam com o objectivo da aventura – reparar o barco de forma a seguir viagem com todas as mascotes do Pogo. Este modo é bastante acessível, dado que vos permite muitas tentativas para cumprirem os objectivos.

Passando aos jogos, *Poppit* coloca-vos face a um aglomerado de balões que suportam caixas de presentes. Para que estas caiam há que rebentar os balões coloridos, em ajuntamentos de pelo menos dois da mesma cor. Simples de aprender, mas conseguir eliminar todos os sacos de hélio requer uma boa estratégia.

Word Whomp é outro vício, baseado em anagramas, bom para treinar o inglês mas pouco acessível a quem não tiver bons conhecimentos desta língua. São-vos dadas seis letras e a partir daí é descobrir todas as palavras que podem compor ao combiná-las. Um tabuleiro organizado por ordem alfabética ajuda-vos a encontrar as que faltam.

Squelchies faz lembrar *Magical Drop*. Um caranguejo aproxima-se do tesouro e para o manter seguro é preciso recolher uns bichinhos coloridos da sua coluna para os passar para outra, combinando-os com outros da mesma cor.

TriPeaks Solitaire é um jogo de *Solitário* em que têm de se "livrar" das cartas no tabuleiro combinando-as com outras de um valor acima ou abaixo. As cartas são organizadas em três amontoados e para ganhar podem ter de fazer desaparecer somente um ou todos estes conjuntos.

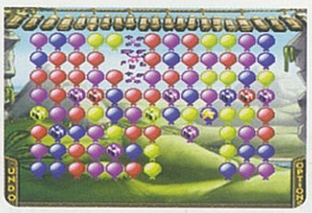
Por fim, *Phlinx*, um primo de *Puzzle Bubble* em que precisam de apontar um canhão a bolas coloridas. A grande diferença é que os pontos não são dados pelo número de bolhas que fazem desaparecer, mas somente por aquelas que se "soltam" em consequência disso.

Emblemas e títulos que são desbloqueados conforme a performance nos jogos e desafios proporcionam incentivo extra. Quem tem uma conta no Pogo pode também fazer *upload* dos seus Tokens ligando-se à Internet com a consola.

No geral *Pogo Island* é um título de minijogos bastante completo, mas só para quem procura uma experiência a solo, já que notoriamente não são jogos pensados para o *multiplayer*.

Ana C. Santos

Pontos Fortes



Para quem está registado no site esta é uma extensão muito adequada ao serviço do Pogo.com.

Os títulos do Pogo são viciantes (os novos nem tanto) e apresentam vários modos de dificuldade.

Foi feita uma excelente adaptação da interface e podem jogar somente com o estilete ou também com os botões.

Veredicto

O melhor
Uma colecção equilibrada de bons minijogos.

O pior
O *multiplayer* é fraco e um dos modos requer dois cartuchos. Novos jogos são básicos.

Gráficos 7/10
Servem o seu propósito, mas falta-lhes carisma.

Jogabilidade 8/10
Os jogos são viciantes e ideais para pequenas sessões.

Som 7/10
Não é extraordinário, mas dá alguma cor ao jogo.

Longevidade 7/10
Podem acumular Tokens e têm vários modos de dificuldade.

Opinião final
Uma compilação bem executada de cinco jogos de popularidade comprovada e muito acessíveis.

7/10

Alternativas a este jogo
- Tetris DS (DS)
- Kirby: Power Paintbrush (DS)

Género · Acção	Editora · SCEE	Realização · Zipper Interactive	Site · www.us.playstation.com/socomcombinedassault/	PVP · € 49,99

PlayStation 2

SOCOM: US NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

Spectre e os restantes membros da equipa regressam pouco mais de um ano após o lançamento do último capítulo da série. *SOCOM* não está a envelhecer bem e os rivais nas outras plataformas distanciam-se...

Enquanto nas novas consolas, e dentro do género da acção táctica, brilham jogos como *GRAW* e *Rainbow Six Vegas*, *SOCOM* continua fiel a si próprio, mantendo um grafismo e uma jogabilidade praticamente inalterados desde o primeiro capítulo, lançado em 2003. Se tal pode contribuir facilmente para a adaptação dos veteranos das campanhas destes soldados, a verdade é que o conjunto começa a parecer-nos arcaico.

Comecemos pelo grafismo. Com um motor de jogo que possui alguns anos e que pouco tem sido trabalhado, *Combined Assault* sofre muito devido a uma falta de detalhe generalizada e um extenso rol de *bugs*, sendo que as falhas na detecção de colisão chegam a ser embaraçosas. Apesar dos temas militares não incentivarem muito a liberdade artística, a verdade é que a Zipper também não se parece esforçar muito para produzir cenários que não sejam cinzentões. Mas diga-se em defesa de *Combined Assault* que o jogo apresenta alguns mapas de tamanho bastante considerável. E é nestas alturas que agradecemos o regresso de alguns veículos controláveis e que passam por jipes ou lanchas de transporte.

Nota-se um esforço por parte da produtora para incluir um modo de campanha mais trabalhado, cujo fio condutor fala de um conflito armado no Adjiquistão, um país fictício do antigo Bloco Soviético. Caso um ou outro pormenor fossem mais trabalhados, estaríamos perante um argumento que poderia facilmente ter saído da pena de Tom Clancy.

Uma das mais-valias chega com a interacção entre este título e *Fireteam Bravo 2*, da PSP. As missões nos dois títulos são paralelas, e como tal podemos desbloquear objectivos e equipamentos através desta ligação. Exemplificando, se a certa altura deixarmos escapar um helicóptero em *Combined Assault*, este atacará a equipa de *Fireteam Bravo 2* durante uma das suas missões.

No que toca ao online a novidade chega com a inclusão de um modo cooperativo para quatro jogadores e que atravessa toda a campanha.

SOCOM faz sentido apenas para quem tem a PS2 como única plataforma de jogos, já que existem exemplares bem mais capazes deste género noutras consolas.

Nuno Moreira Santos

Pontos Fortes

Interacção com *Fireteam Bravo 2*, o segundo *SOCOM* a surgir na consola portátil da Sony.

Modo de campanha extenso, com um enredo mais trabalhado do que é costume nesta série.

Modo cooperativo online para quatro jogadores que abrange todas as missões do modo a solo.

Veredicto

O melhor
Campanha bem trabalhada; modo cooperativo.

O pior
Ultrapassado em termos técnicos e no campo da jogabilidade.

- **Gráficos** 5/10 — Os *bugs* pesam demasiado no conjunto.
- **Jogabilidade** 5/10 — Muito ultrapassada face ao que se tem feito neste género.
- **Som** 7/10 — Os efeitos sonoros das armas são um ponto alto.
- **Longevidade** 7/10 — Modo de campanha extenso e cooperativo online.

Opinião final
Demasiado ultrapassado em todos os campos, *SOCOM* precisa de se reinventar.

6/10

Alternativas a este jogo
- Rainbow Six Vegas (Xbox 360/PS3)
- GRAW 2 (Xbox 360)

Género · Puzzle	Editora · Hudson Soft	Realização · Hudson Soft	Site · www.hudsonsoft.net	PVP · N/D

Wii

KORORINPA

Troquem os macacos de *Super Monkey Ball* por um panda, um pinguim, berlindes ou uma suculenta melancia e, já agora, as bananas por cristais: eis *Kororinpa*, um jogo desafiante mas bem mais frustrante que o título da Sega.

Diversão ou frustração, eis a questão. O novo título da Hudson é a alternativa mais próxima de *Super Monkey Ball* e uma oportunidade para ver a miraculosa da pulseira do Wiimote em acção nas incontáveis vezes que se perde o objectivo de um nível por uma unha negra. Acreditem que, não obstante o seu aspecto "fofo", jogar *Kororinpa* não é pêra doce.

Devemos guiar uma esfera, transformada em pinguim, porco, bola de futebol ou algo mais bizarro, sobre plataformas sinuosas e capturar todos os cristais vermelhos. O cristal de cor verde (um por nível) serve para desbloquear etapas secretas, tipos de bolas e músicas, mas não é de captura obrigatória.

O controlo puxa pelo instinto, cumprindo-se pela profusa interacção entre o Wiimote e o ecrã. Basta rodar o pulso para a direita ou esquerda, obtendo desta maneira igual movimento da plataforma em que a bola se encontra. Parece assim fácil levá-la ao destino, sendo de frisar a inclusão de elementos como canhões ou corredores magnéticos em alguns cenários. Todavia, *Kororinpa* não escapa a complicações fulgurantes: não tanto pelos entraves naturais dos seus cerca de 50 níveis (buracos, piso escorregadio ou meloso e tesouras num abre-fecha mecânico), mas pela câmara nem sempre ser uma aliada. Antes dificulta a nossa prestação em algumas etapas, que já por si poderão ser problemáticas se a extrema sensibilidade do Wiimote não se adequar aos seus traçados.

Nervos de aço é a recomendação que deixamos a quem pensa investir em *Kororinpa*, um título parecido mas menos carismático que *Super Monkey Ball*, herdando desse pros e contras. Resulta também mais curto: apenas meia centena de níveis, com cinco temas de fundo, que se repetem em ambos os modos para um e dois jogadores em ecrã dividido (este último a requerer o Nunchuk).

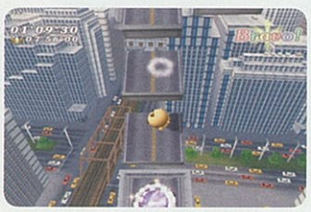
Mário Gabriel

O triunfo dos animais

As bolas mais engraçadas têm a forma de animais: cão, gato, panda, joaninha, sapo (este no interior da bola) ou um irresistível porco. Outros tipos mostram-se na forma de um berlinde, uma melancia, uma bola de futebol e um disco voador. As variações vão para além do aspecto. As primeiras a desbloquear são "fáceis", e as últimas, claro, mais exigentes. O panda, por exemplo, pertence ao rank "Super Fácil", e é por isso mais simples de controlar que a bola de futebol, do rank Normal, rápida e um tanto saltitante.

Pontos Fortes

Tecnologia de sensor de movimentos em evidência num descendente indirecto de *Super Monkey Ball*.



Vários tipos de bolas e níveis secretos para desbloquear a capturar cristais verdes em cerca de 50 etapas.

Alguns traçados originais, como o da "Grande Maçã" (a brincar com Nova Iorque), outros frustrantes.

Abram alas para o cão-bala Muitos dos níveis são de traçado descontínuo.

Versus Igual ao modo a solo, mas em ecrã dividido, é divertido q.b.

Veredicto

- **O melhor** O Wiimote ajusta-se ao conceito.
- **O pior** Apenas um modo a solo (com 50 níveis) e versus. A câmara não ajuda.

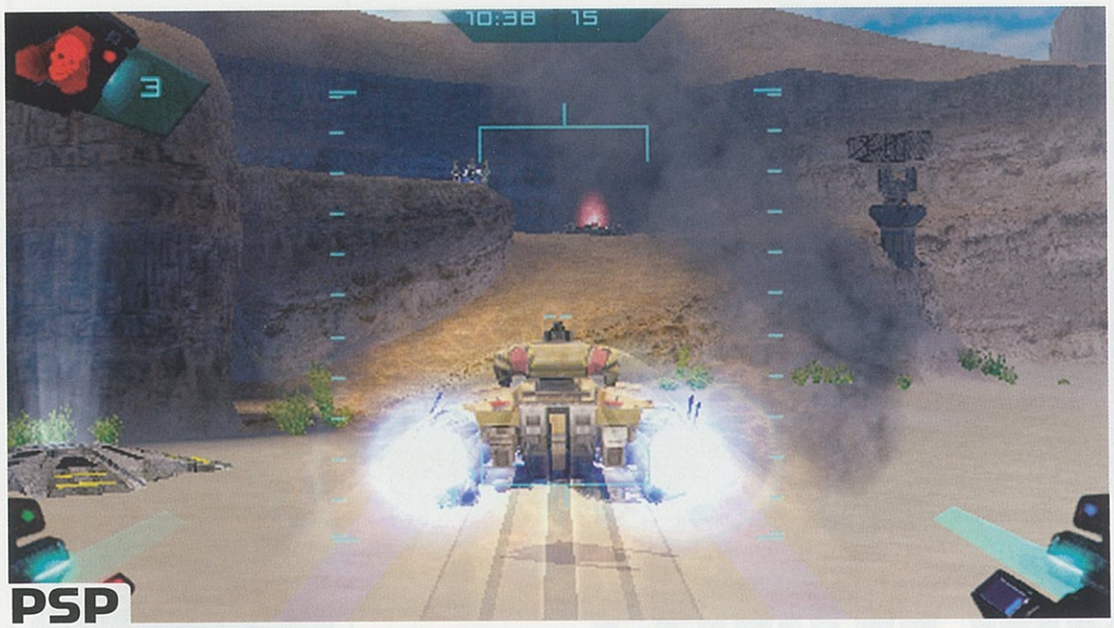
- **Gráficos 6/10** Bolas e animais que rebolam concentram as atenções.
- **Jogabilidade 7/10** A sensibilidade do Wiimote é por vezes demasiada.
- **Som 5/10** Tanto músicas, como sons, são alegres mas básicos.
- **Longevidade 6/10** 50 níveis, outros 15 secretos, também em modo versus.

Opinião final Curto e mais frustrante que divertido. Está em segundo, atrás de *Super Monkey Ball*.

6/10

Alternativas a este jogo
- Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)
- Super Monkey Ball Deluxe (PS2)

Género · Acção	Editora · Atari	Realização · Paradigm	Site · www.battlezonegame.com	PVP · € 29,99



PSP

BATTLEZONE

Tanques de guerra planadores, que travam lutas por arenas futuristas. É este o mote do jogo da Atari, que nesta versão faz lembrar o ambiente de *Twisted Metal*, embora desprovido de carisma ou inspiração.

Em 1980, a Atari lançava um jogo de arcadas, inovador como poucos – em grande parte devido à utilização de gráficos em vector – ao qual deu o poderoso nome de *BattleZone*. Quase três décadas mais tarde, volta a utilizar a sua licença, desta vez numa consola portátil, e com uma tecnologia exponencialmente superior à do título original. Mas os resultados são inglórios, e o que outrora foi relembrado como uma marca na génese de uma indústria em evolução, está agora condenado ao esquecimento. Até o título do jogo perdeu a sua majestosidade, no que pode ser hoje considerado uma denominação banal entre uma homogeneidade de jogos e de géneros.

O objectivo é simples: ao tomarem o controlo de um tanque planador futurista têm que percorrer várias arenas de modo a destruírem os três restantes adversários, vezes sem conta, mediante um tempo limite. Quantos mais aniquilarem, melhor será a vossa classificação – que, conforme a posição obtida, vos permitirá desbloquear a pista seguinte e eventuais armas ou adereços para artilharem o vosso hostil veículo. As opções de jogo – Single Player Match, Tournament e Ad hoc Multiplayer – são muito semelhantes. Existem seis modalidades, típicas neste género de jogos: Deathzone (similar a um "deathmatch"), Team Deathzone, Capture the Flag, Hotzone (onde têm que conquistar territórios), Blackout (cujo objectivo assenta na destruição do gerador inimigo) e Lone Wolf (onde têm que manter a posse de uma bola). As arenas – graficamente sem grande primor – seguem uma temática particular (como cenários no gelo, no deserto, ou num templo asteca, entre outros) e contêm armadilhas e itens especiais para tornarem os embates mais dinâmicos. O modo Ad hoc Multiplayer é quase impossível de ser aproveitado na sua totalidade, dado que os outros jogadores têm que ter, cada um, uma cópia do jogo. Mais interessante é a possibilidade de construírem a vossa própria arena, no site oficial do jogo, e fazer o seu download (através de um cabo USB) para a PSP. Contudo as opções reveladas são muito restritivas, pelo que limita o seu interesse genuíno.

Repetitivo e insípido, este título da Atari pouco mais faz do que tirar proveito de uma licença que apenas alguns, na verdade, vão conseguir reconhecer. Os seus tanques podem agora conseguir levantar voo, mas *BattleZone* nunca chega a descolar.

David Orfeu C.

Pontos Fortes

O controlo dos tanques é surpreendentemente agradável. Não se arrastam com lentidão pelas arenas.

A grande meta de *BattleZone* assenta na destruição constante dos adversários, para que possam avançar.

Embora os cenários sejam pouco inspirados, os efeitos de partículas são bastante aprazíveis.

Veredicto

- **O melhor** A destruição e a personalização dos tanques.
- **O pior** Falta de variedade e de verdadeiro interesse.

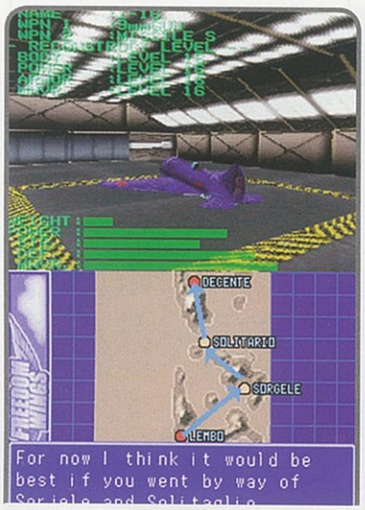
- **Gráficos 6/10** As arenas não impressionam mas os vários efeitos são bons.
- **Jogabilidade 4/10** Repetitiva e com uma mecânica em nada propícia ao vício.
- **Som 3/10** Execrável, a banda sonora resulta numa autêntica cacofonia.
- **Longevidade 5/10** Os poucos tanques e opções não lhe conferem grande vida.

Opinião final Limitado e pouco inovador, *BattleZone* não tem nada que o destaque no catálogo da PSP.

4/10

Alternativas a este jogo
- M.A.C.H. (PSP)
- Twisted Metal: Black (PS2)

Género · Simulação	Editora · Natsume	Realização · Natsume	Site · www.zoodigitalpublishing.com	PVP · € 29,99



Nintendo DS

FREEDOM WINGS

Acessível tanto para novatos como veteranos, este título atribui ao jogador o papel de um piloto que ao progredir na sua carreira, combatendo inúmeras aeronaves pirata, ganha acesso a novos aviões e respectivos componentes.

Existem algumas alternativas a este título, mas nenhuma que atinja de facto os objectivos. Ao combinar elementos de RPG com simulação de voo este jogo torna-se bastante viciante, subindo o avião de nível ao acumular experiência e desbloqueando componentes ou upgrades. Sem darmos por isso, as horas vão passando enquanto enfrentamos aeronaves pirata para acumular dinheiro para os adquirir.

No início da acção o jogador é um piloto novato com um avião simples mas muito manobrável, ao qual podem ser acrescentados componentes ou melhorias. Podem ser compradas novas peças na loja do hangar ou mandar executar melhorias que reduzem o peso da sua fuselagem e aumentam o poder ou resistência, entre outros. Mais tarde desbloqueia novos aviões e pode recomeçar o seu desenvolvimento, ou seja, acumular dinheiro para adquirir componentes e usá-lo até subir de nível.

O avião acumula experiência mais depressa do que o jogador adquire dinheiro para os upgrades, incentivando os combates. Existem vários níveis para as estatísticas de Body, Power, Armor, Maneuver e componentes que as aumentam, como peças de fuselagem fabricadas em diversos materiais, asas com prós e contras, turbos ou outras peças. A gestão do avião depressa se torna, como vem sendo habitual, uma prioridade.

Pertencendo à organização Air Patrol Association, o piloto vai recuperar aeroportos tomados de assalto por piratas, ajudar pilotos em apuros e tornar as rotas aéreas seguras. O controlo é efectuado através do estilete no ecrã táctil, apontando o trajecto e activando o *lock-on* nas aeronaves inimigas. Existem teclas de atalho para as armas do avião, de fogo, bombas ou mísseis, mas os novatos podem activar a função *lock-on*, o que faz com que o avião ataque automaticamente os alvos inimigos. Esta opção é demasiado passiva, mas torna o jogo muito acessível.

Em termos de diversão é, como já foi referido, viciante e de longa duração, embora também seja repetitivo. Tentar manter as estatísticas o mais aproximadas possível do nível do avião é uma tarefa difícil e adquirir os melhores componentes que vão sendo desbloqueados também, mas não em demasia. Há um equilíbrio entre a diferença de nível destas e o avião, quando comparadas com as aeronaves inimigas do mesmo nível.

Nos aeroportos existem cafés em que os pilotos descontraem e ao conversar com eles o jogador é informado sobre novas missões, aeroportos ocupados ou localidade de bases inimigas. Suportando até quatro jogadores em *multiplayer*, este título é uma boa opção para os adeptos do género.

Fernanda Marques Andrade

Pontos Fortes

Controlo manual ou *lock-on* com desenho de rota tornam-no interessante para novatos e veteranos.

Nos cafés dos aeroportos, os pilotos referem locais que precisam de ser desinfestados de piratas.

Destruir zepelins, libertar aeroportos ocupados e abater aviões pirata fazem parte do quotidiano do piloto.

Veredicto

- **O melhor** Não existem muitas alternativas com esta qualidade.
- **O pior** Torna-se repetitivo, mas não deixa de ser uma boa proposta dentro do seu género.

- **Gráficos 5/10** Bons durante o voo, pixelizados a baixa altitude.
- **Jogabilidade 6/10** Bastante acessível, entretém os veteranos e agrada aos novatos.
- **Som 5/10** O que seria de esperar de um título deste género.
- **Longevidade 6/10** O mapa está aberto e há muito que fazer. É de boa duração.

Opinião final Na portátil, esta é uma boa proposta e não encontra rivais à sua altura. Um título mediano, mas agradável.

6/10

Alternativas a este jogo
- Top Gun (DS)
- Ace Combat Advance (GBA)

Género · Party Game	Editora · Microsoft	Realização · Hudson	Site · www.xbox.com	PVP · € 39,99

Xbox 360

FUZION FRENZY 2

A demo deste jogo está disponível no Xbox Live Marketplace. Recomendamos que a experimentem antes de adquirir a versão de caixa para terem a certeza que estão a fazer um bom investimento.

O conceito de *party game* não é novo. No entanto, e apesar de existirem desde os primórdios dos videojogos, foi *Mario Party* que realmente marcou a diferença, surgindo desde então várias alternativas nele inspiradas. O que nos propõem é completar conjuntos de minijogos de estilos diferentes em *multiplayer*. A Xbox teve o seu quinhão, com títulos como o primeiro *Fuzion Frenzy*, mas nenhum alcançou um resultado brilhante e a sequela *Fuzion Frenzy 2* segue ainda pior caminho.

Este título até seria viável como uma opção no Marketplace, mas em versão de caixa não consegue justificar o preço. Os minijogos utilizam fórmulas gastas pelo tempo e que foram mal utilizadas, incluindo as tradicionais etapas de condução de uma bola numa arena em forma de plataforma, combates num ringue entre quatro personagens com recurso a *power-ups*, transporte de caixotes para a base, condução de barcos num lago, plataforma ou níveis em que o objectivo é pressionar as teclas apresentadas no ecrã.

O conjunto poderia ter sido mais bem utilizado caso contasse com pitadas de humor ao estilo de Super *Monkey Ball*, cenários menos datados – estes não são nada que não se tenha visto na Xbox – e maior variedade. Existem diversas variantes de provas semelhantes e passado algum tempo já não faz diferença se estamos a usar um lança-chamas contra o adversário numa arena de gelo ou martelos de ataque numa de metal. Fases que requerem saltos, quer pressionando as teclas indicadas no ecrã ou as estipuladas pelo jogo, numa espécie de *Frogger* da actualidade, sofrem também as suas limitações.

O maior problema deste título é que acaba por não ser divertido. Os minijogos em cenários inéditos mas iguais aos de tantas alternativas e o facto de existirem variantes tornam-no repetitivo. E convém referir que no Marketplace encontram-se jogos com melhor componente *multiplayer* e preço mais em conta.

Fuzion Frenzy 2 suporta um a quatro jogadores offline ou dois a quatro online. Inclui dois modos principais, Main Battle ou Tournament, sendo possível seleccionar quaisquer minijogos desbloqueados em Mini-Game Frenzy para uma partida rápida ou para criar torneios personalizados.

Na Xbox 360 este título encontra como rival *Guitar Hero II*, um jogo muito mais adequado a festas do que este. A solo o seu valor é nulo. Testem a demo antes de o comprar.

Fernanda Marques Andrade

Pontos Fortes

Apesar de datados, os cenários de jogo apresentam alguns efeitos de luz e temas relativamente interessantes.

O torneio decorre em meia dúzia de planetas diferentes, o que permite mudar um pouco de paisagem.

Podem testar as vossas habilidades contra três amigos em modo *multiplayer* online ou offline.

Veredicto

O melhor
Suporta um máximo de quatro jogadores online ou offline.

O pior
Não é inovador, aproveita mal a fórmula tradicional deste género e não é divertido.

Gráficos 4/10
Não aproveitam as capacidades da primeira Xbox.

Jogabilidade 2/10
Demasiado repetitiva, não proporciona diversão.

Som 3/10
É um torneio comentado por um locutor.

Longevidade 2/10
É de curta duração e é provável que desistam antes do fim.

Opinião final
Não é uma boa opção. O Xbox Live Marketplace está recheado de melhores propostas.

3/10

Alternativas a este jogo
- Super Monkey Ball (GC)
- Mario Party 4 (GC)

Acção/139 MB/Sony/4,99 Euros

FLOW

O que começou como uma tese universitária transformou-se numa das experiências mais agradáveis da PS3.

flOw não é propriamente um jogo, mas uma viagem na pele de um organismo aquático que cresce alimentando-se de microrganismos e combate seres de maiores dimensões atingindo os seus pontos vitais. Os vários níveis representam a imersão no abismo, e são explorados suavemente com o sensor de movimentos e uma banda sonora relaxante.

Nuno Faria

Veredicto

Um dowload obrigatório, apesar do tempo de vida reduzido.

8/10

Plataformas/95.32 MB/Konami/800MP

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Dez anos após o seu lançamento na PSone, este clássico regressa, sendo dos melhores jogos disponíveis actualmente no serviço Live Arcade da Microsoft.

O jogador encarna o papel de Alucard (sim, Dracula escrito ao contrário...). A nossa missão é explorar o castelo do famoso conde, repleto de imensas salas, caminhos e derivados. É precisamente neste título que apareceu a estrutura de jogo que viria a ser copiada pelos jogos da série para GBA e DS.

A início temos poucas habilidades, o que não nos permite explorar logo o castelo todo, sendo necessário encontrar relíquias que nos permitem transformar em lobo, morcego, numa névoa, ou outras que permitem termos um duplo salto e por aí adiante. O jogo conta também com algumas características de RPG, com a personagem a subir de nível e a poder equipar diversos objectos.

Symphony of the Night ainda é um jogo grande caso explorem a fundo o castelo em vertente normal e na sua fase invertida, o que necessita que certos requisitos sejam cumpridos. A música é excelente e a jogabilidade continua viciante, com várias nuances, sendo para muitos o melhor jogo da série.

Narrativa Certas vozes deixam a desejar, mas algumas cenas têm um carisma muito próprio.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

Esta conversão permite jogar em modo igual ao original, ou com um filtro gráfico, assim como alterar as definições do tamanho do ecrã. É um título obrigatório para quem gosta do género.

9/10

Puzzles/25.75 MB/MumboJumbo/800 MP

LUXOR 2

Luxor 2 é mais um jogo de puzzles na veia do clássico Puzzle Loop, seguindo-se ao anterior Zuma.

A ideia é simples, juntar três peças da mesma côr arremessando as que vamos tendo na parte inferior do ecrã contra as que vão andando no tabuleiro. O modo aventura é o principal e consiste em resmas de níveis, com o ambiente a centrar-se no antigo Egipto.

Um título que diverte, mas já vimos isto tudo antes, tornando-se monótono a médio prazo, mesmo na dificuldade maior.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

Um título de puzzles competente, mas que sabe a dejá vu.

6/10

Acção/Megadrive/Sega/800 Wii Pts.

STORY OF THOR

Lançado em 1994 para a Sega Megadrive, este título atribui ao jogador o papel de Príncipe Ali, iniciando-se a história logo após ele ter encontrado um amuleto de ouro que tinha pertencido a um feiticeiro. Esse acessório foi utilizado durante anos para combater o caos e destruição provocados por outro amuleto, de prata, e teve o poder de convocar quatro espíritos, Dytto, Efreet, Shade e Bow. Combinando acção com elementos de RPG, Ali irá desbloqueando estes poderes ao ganhar experiência.

Apesar do preço, este clássico ainda não perdeu a capacidade de agradar a quem aprecia o género.

Fernanda M. Andrade

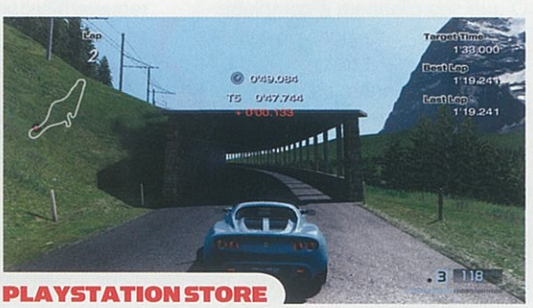
Veredicto

Um título de acção arcade clássico, com elementos de RPG e aspecto datado mas que ainda pode agradar aos seus adeptos.

6/10

Condução/690 MB/Sony/Gratuito

GTHD



Inicialmente proposto como um jogo de lançamento da PS3, *GT HD* acabou como um mini-jogo com sabor a demonstração. Nesta demo de 690 MB podem encontrar uma pista, Nurburgring, e dez carros, onde se destaca o Ferrari 599, primeiro veículo da famosa marca italiana. Inicialmente só podem correr com o Suzuki Cappuccino 95, mas ao vencerem os tempos estabelecidos desbloqueiam os outros veículos. Em modo Time Trial ou Drift, podem registar os vossos tempos num ranking Online. *GT HD* parece uma versão demo de *GT4* em alta definição, mas vale a pena, até porque é gratuito.

Ricardo C. Esteves

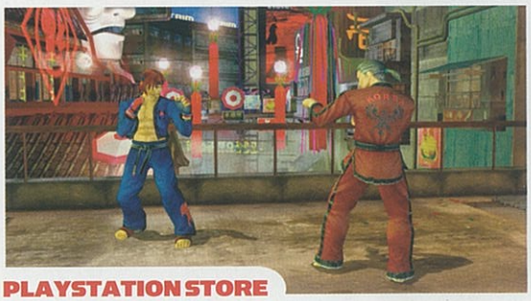
Veredicto

Não passa de uma demo evoluída, mas é gratuito e marca a estreia da Ferrari. Vale a pena enquanto esperam por GT 5.

7/10

Beat'em up/ 830 MB / Namco/ 9,99 Euros

TEKKEN 5 DARK RESSURECTION



PLAYSTATION STORE

Ficou disponível a partir do dia de lançamento uma versão de *Tekken 5* produzida em especial para a PlayStation 3. Aqui podem encontrar mais personagens e cenários que nas versões PS2 e PSP, embora a jogabilidade se mantenha inalterada, o que é bom. Quanto a modos de jogo, o habituais Arcade e Versus, bem como a possibilidade de costumizar as personagens com uma enorme variedade de acessórios. Optimizado para as resoluções de 720p e 1080p, *Tekken 5* na PlayStation 3 é uma das compras mais sólidas da PS Store, e uma excelente forma de esperar por uma versão de verdadeira nova geração.

Ricardo C. Esteves

Veredicto

Não tem muitas novidades comparativamente às versões PS2 e PSP, mas justifica bem o preço que pede.

8/10

Aventura/ SNES/ Nintendo/ 800 Wii pts.

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

VIRTUAL CONSOLE

Embora se tenha estreado há poucos meses, justamente com *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, a Wii já tem uma mão cheia de jogos desta série clássica, o que muito nos apraz.

Reviver este clássico da SNES é como vasculhar o baú de boas memória, dado que mantém o carisma das personagens, a história e cenários exteriores, masmorras ou um mundo negro para visitar a espaços, do mesmo modo que Link transita entre universos paralelos em *Twilight Princess*. Aventura, puzzles, combates e um inventário apetrechado são outros pontos fortes conservados. Afinal, para quê alterar uma obra-prima?

Mário Gabriel

Veredicto

É Zelda! Mas caro – 800 pontos Wii, ou 8 euros – para um jogo que chega igual pela terceira vez, depois de sair na SNES e GBA.

8/10

Arcade/ Megadrive/ Sega/ 600 Wii Pts.

VECTORMAN

VIRTUAL CONSOLE

Um clássico que ainda hoje em dia dá muito prazer jogar, é o que resume este título. Nele o jogador controla Vectorman, saltando plataformas, disparando contra elementos e inimigos e recolhendo vários tipos de power ups. Em muitas ocasiões pode optar por mudar de piso e por vezes este estranho protagonista muda de forma. Pode ainda contar com 15 armas e 25 upgrades para avançar na história e tentar encontrar o seu criador.

Inovador em 1995, este título resiste razoavelmente ao teste do tempo em termos de jogabilidade e aparência e continua a ser uma boa proposta.

Fernanda M. Andrade

Veredicto

Este clássico já incluía muitos dos elementos dos jogos arcade modernos e apesar da idade continua a ser bastante divertido.

7/10

Puzzle/ 296 MB/ Sony/ 4,99 Euros

SUPER RUB'A'DUB

PLAYSTATION STORE

Em *Super Rub'a'Dub* é controlado um pato, através do sensor de movimentos do Sixaxis, que tem de salvar outros patos mais pequenos, libertando-os das bolhas que os envolvem e conduzindo-os até ao ralo. Os jogadores enfrentam perigos como obstáculos na pista e tubarões que comem os patos, mas também encontrarão um entrave nos próprios controlos, demasiado imprecisos, que tornam o título frustrante. O multiplayer para quatro jogadores serve apenas para quebrar recordes, já que cada um joga à vez, e os rankings online servem só os mais fanáticos. Apenas para pacientes.

Nuno Faria

Veredicto

Tentanto evitar trocadilhos como "ir pelo ralo", a verdade é que Super Rub'a'Dub sabe não a pato mas a desilusão.

4/10

NINJA GAIDEN

Os fãs de *Ninja Gaiden* que anseiam pela conversão para PS3 vão decerto rejubilar com a notícia que uma demo foi colocada na PlayStation Store japonesa no dia 27 de Abril (com algum esforço descobrem como ter acesso a esta Store), embora nada tenha sido revelado sobre um versão europeia. Segundo o director Yosuke Hayashi, o nível da demo será inédito e não estará no jogo final, contando ainda com um ranking Online próprio.

CARCASSONNE

Este jogo de tabuleiro está a caminho do serviço Live Arcade da Xbox 360, esperando-se que chegue ao mesmo em Junho. Decorrendo num ambiente medieval, o objectivo é preencher todos os terrenos do tabuleiro, com o jogo a começar apenas com um enquanto o resto vai sendo retirado pelos jogadores num baralho, à boa maneira de um jogo de cartas. A estratégia passa pela questão que cada terreno tem de ligar-se de maneira lógica a outro, do estilo se for uma estrada tem ligar-se a outra estrada.

CALLING ALL CARS

O mais recente jogo de David Jaffe (criador de *God of War*) já está disponível na PlayStation Store americana. Este pequeno jogo em 3D oferece a possibilidade de controlar um carro num espírito arcade. Encarnando um caçador de recompensas, o jogador deve tentar apreender ladrões antes que outros caçadores o façam, tendo à sua disposição dez carros com características diferentes. Embora disponível nos EUA, nada se sabe sobre a versão europeia do jogo.

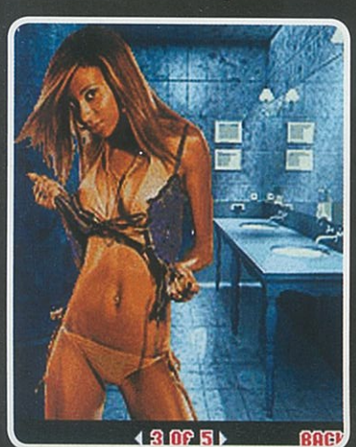
TELEMÓVEIS

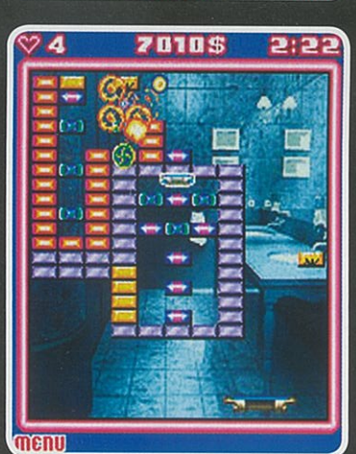
Por: Nuno Catarino

Sexy Blocks Cancun Vibes

Está longe de ser original, mas cá temos o mítico Arkanoid versão erótica, onde resmas de blocos serão desbastados através da velha mecânica de jogo, com os power ups da praxe que vão caindo a bom ritmo e, neste caso, as miúdas vão também se despindo que nem umas loucas (existem quatro no total).

Como já foi referido, nada neste jogo é minimamente inovador, mas pelo menos o pessoal da GameLoft sobe recrear um clássico arcade, apimentando-o claro está, para marcar a diferença e fazendo justiça aos seus congéneres.

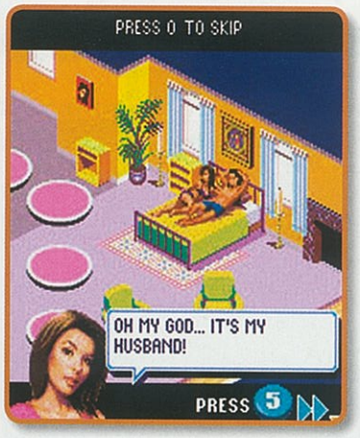


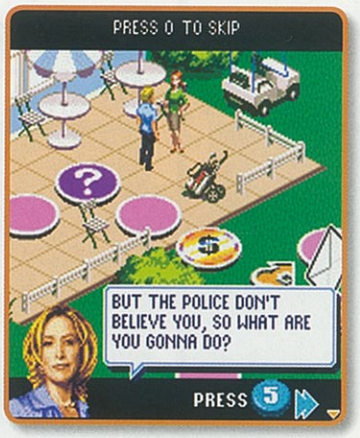


Veredicto

- **PVP** € 3
- **Tamanho** 145 Kb
- **Editora** Gameloft
- **Onde encontrar** Vodafone Live
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

7/10





DESPERATE HOUSE WIFES

Esta adaptação das Donas de Casa Desesperadas apresenta-se quase como um jogo policial, numa mecânica que nos faz lembrar um jogo de tabuleiro (tipo Mario Party a correr num telemóvel). Ou seja, existem várias casas e um dado, sendo que em cada localização nos poderá calhar diversos tipos de itens ou acções a realizar pelas personagens mais populares desta série televisiva.

Em termos diferenciadores temos algumas cartas que aparecem em determinadas casas. Estas cartas apresentam perguntas sobre determinados eventos que somos obrigados a resolver (de assassinatos, a extorsão ou às clássicas "rasteiras" entre vizinhas, tudo é possível de nos aparecer pela frente).

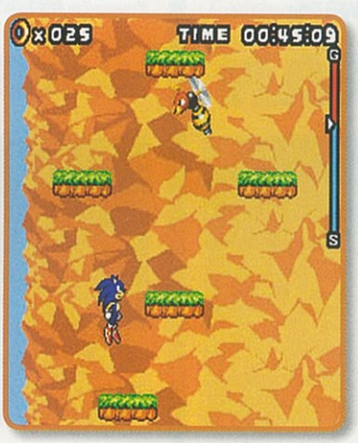
O melhor de tudo é que a interface é muito intuitiva e a mecânica acaba por agradar a todos o tipo de jogadores.

São vários episódios para resolver e para quem gosta das miúdas a diversão é garantida.

Veredicto

- **PVP** € 4
- **Tamanho** 143 Kb
- **Editora** GameLoft
- **Onde encontrar** Vodafone Live, Optimus Zone e TMN i9
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

8/10



SONIC JUMP

Ao contrário de grande maioria dos jogos associados ao Sonic, este título criado exclusivamente para o mercado dos telemóveis é realmente inovador. E tudo porque Sonic deixou de ser um jogo de plataformas de scrooling maioritariamente horizontal, para ser agora vertical. Em termos práticos pouco mudou na mecânica de jogo (sim os anéis para recolher continuam a ser o grande centro das nossas atenções) e os grande inimigos são também velhos conhecidos do nosso querido ouriço.

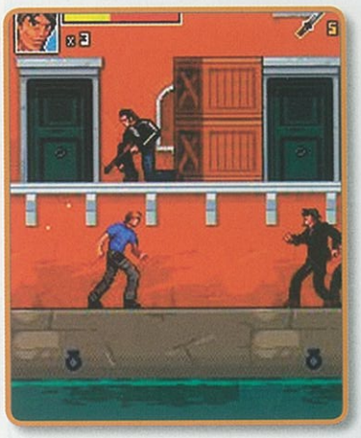
Graficamente também tudo correu pelo melhor e, o mais importante, o speed do nosso amigos parece ter mais gás do que todos os seus congéneres mobile reunidos (anteriormente lançados claro está).

Sonic Jump é por tudo isto o grande jogo do mês dentro do género das plataformas, oferecendo tudo aquilo que o tornou famoso há já mais de duas décadas (irras a personagem já está mesmo cota).

Veredicto

- **PVP** € 4
- **Tamanho** 145 Kb
- **Editora** GluMobile
- **Onde encontrar** Vodafone Live, Optimus Zone e TMN i9
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

9/10



LARGO WINCH

Esta série começou por ser uma BD franco/belga mas a sua qualidade rapidamente a transformou numa série televisiva de algum sucesso. Há uns anos também os videojogos transcreverem estas aventuras, mas depois disso algum marasmo ficou associado a Largo Winch... pelo menos até hoje.

A banda desenhada criada originalmente por Van Hamme e P. Franq, surge aqui no formato java repleta de surpresas, mas com algumas das personagens mais vistas nos quadradinhos.

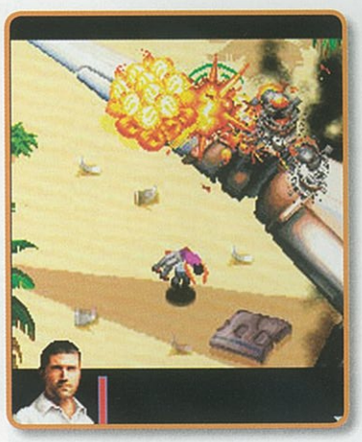
Em termos de género podem contar com um jogo de acção não linear, pois existem níveis onde toda a mecânica muda e passamos a controlar outros bólides voadores.

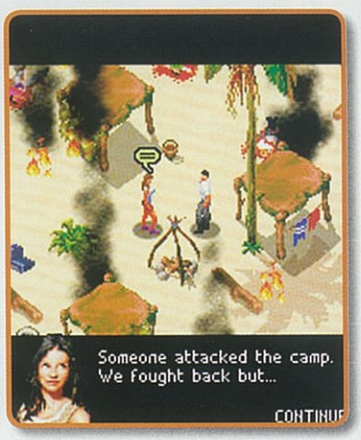
Mas a verdade é que em termos gráficos este Largo Winch "See Venice... and Die" é graficamente um título evoluído, com as animações dos combates sempre fluidas e personagens com história, que nos fazem ficar agarrados ao telemóvel até ao final do jogo.

Veredicto

- **PVP** € 4
- **Tamanho** 128 Kb
- **Editora** Overloaded
- **Onde encontrar** Vodafone Live, Optimus Zone e TMN i9
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

8/10





LOST

Como seria de esperar, esta adaptação de LOST ao mundo mobile é uma recapitulação da primeira época da série, com todos os ingredientes que fizeram da mesma um dos maiores fenómenos da TV neste último ano.

Neste jogo controlamos Jack e interagimos com as restante personagens, enquanto que bem à nossa frente são descritas as cenas mais míticas de Os Perdidos. Desde o desastre de avião às primeiras explorações vamos poder encontrar um pouco de tudo.

O esquema de mini-jogos adapta-se muito bem e na altura dos diálogos surgem-nos as faces das personagens mais conhecidas, o que consegue dar a cada segundo de jogo uma aproximação ainda mais real à série.

Para nós LOST é como que uma instituição e depois desta versão Mobile ainda mais a temos em consideração. Gráficos bons e uma jogabilidade bastante acessível a todo o tipo de jogadores, são os argumentos a ter em conta.

Veredicto

- **PVP** € 4
- **Tamanho** 140 Kb
- **Editora** GameLoft
- **Onde encontrar** Vodafone Live, Optimus Zone e TMN i9
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

9/10

A REVISTA Nº 1
EM TECNOLOGIA
DE TOPO

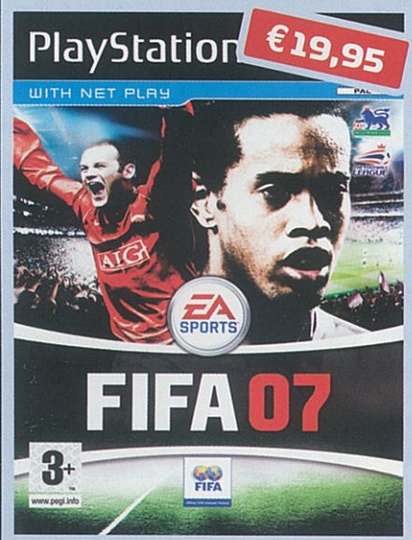
Seja o primeiro
a saber as mais recentes
novidades tecnológicas
com a T3.
Consulte
o guia de compras
para uma compra segura
e inteligente

Todos os meses
nas bancas a dia 20

www.t3.com.pt

PROMOÇÕES

FIFA 07



O desporto-rei da EA, nesta última edição, reveste-se de melhor jogabilidade, com novos passes de bola, o uso do botão analógico esquerdo para direccionar chutos, física de bola mais consistente e movimentos capturados das estrelas mundiais de futebol. A própria inteligência artificial do guarda-redes tende para reacções que na vida real fariam todo o sentido, o mesmo sucedendo com os adeptos que estão a assistir aos desafios.

Ao todo existem 27 ligas de vinte países, com mais de meio milhar de equipas devidamente figuradas por equipamento e emblemas oficiais. Convém ainda salientar que o modo Manager agora permite ao jogador criar o seu próprio clube.

Suportando até um máximo de oito jogadores em *multiplayer*, este é um dos dois melhores títulos do género e vai agradar a quem aprecia este desporto.

PS2 **Género** · Desporto **Editora** · Electronic Arts
Revista em que saiu · MC nº 70 **Pontuação** · 7/10

AMPED 3

O grande rival de *SSX* dá cartas na nova geração, a começar pela introdução de sete novas estâncias de esqui e centenas de desafios pelos quais se conquistam upgrades e material.

A personalização é também uma questão central em *Amped 3*, dispondo de um editor de parques para criar uma área de treino ou facilitar desafios. Argumento, grafismo e banda sonora com cerca de 300 faixas, mais um modo *multiplayer* offline para dois jogadores, são alguns outros privilégios deste soberbo jogo de snowboard.

X360 **Género** · Desporto **Editora** · Microsoft
Revista em que saiu · MC nº 63 **Pontuação** · 8/10

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST

Este título acompanha os eventos do filme com o mesmo nome e permite aos seus fãs controlar Elizabeth Swann, Will Turner e o Capitão Jack Sparrow, completando vários conjuntos de minijogos com recurso ao estilete. Embora o controlo de cada personagem seja muito semelhante, possuem um especial único que as diferencia. Podia oferecer maior variedade de minijogos, mas ainda assim é uma boa opção para os fãs mais jovens do filme.

DS **Género** · Acção **Editora** · Disney
Revista em que saiu · MC nº N.D. **Pontuação** · -/10

THE SIMS 2

A versão para PSP desta famosa série em que o jogador gere famílias e satisfaz, ou não, as suas necessidades, está agora disponível por um preço mais acessível. De fora ficaram o ADN e os receios presentes na versão PC, mas existe uma nova barra de sanidade que convém ter em atenção. É uma versão simplificada do original e dos jogos lançados para as 128 bits, o que se reflecte na nota final, mas não deixa de ser uma excelente proposta.

PSP **Género** · Estratégia **Editora** · Electronic Arts
Revista em que saiu · MC nº 63 **Pontuação** · 5/10

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

Este título atribui ao jogador o papel de capitão de um barco que encalha numa ilha do Pacífico. No local, a paisagem é paradisíaca, mas depressa Jack Carver percebe que não está sozinho. Um cientista louco criou perigosos híbridos entre humano e animal e desta descoberta até ele ser infectado pelo soro da transformação é um passo. O capitão Jack torna-se uma espécie de supersoldado capaz não só de utilizar duas armas em simultâneo, mas também de desfazer um inimigo com as suas próprias mãos.

Em relação à versão anterior, lançada para a Xbox, esta conta com algumas melhorias gráficas, melhor suporte para *multiplayer* e uma nova campanha que prolonga o jogo em cerca de seis horas. O ambiente em que decorre é muito agradável, existem vários esconderijos, a hipótese de nadar em águas límpidas embora não apenas por prazer, mas sim com objectivos militares e é um bom FPS como o da consola sua antecessora. Não aproveita as capacidades da nova máquina e é um upgrade da versão anterior, o que se reflecte na nota, mas não deixa de ser uma excelente proposta, agora a preço económico.

X360 **Género** · FPS **Editora** · Ubisoft
Revista em que saiu · MC nº 66 **Pontuação** · 7/10

DEUS EX

Deus Ex é um FPS diferente do habitual, oferecendo uma história com ramificações e rotas alternativas. O seu protagonista, JC Denton, evolui ao longo das missões e pode aprender várias habilidades. Uma personagem focada no combate pode optar por abordagens directas, enquanto um especialista em sistemas de segurança pode alterar a programação de robôs, fazendo-os atacar os seus inimigos.

Existem diversos motivos para revisitar este clássico, que apesar de apresentar um aspecto algo datado ainda tem muito para oferecer e serviu de inspiração a outros títulos. Disponível a um preço bastante convidativo, é uma boa escolha para quem não deseja apenas gráficos detalhados.

PS2 **Género** · Acção **Editora** · Eidos
Revista em que saiu · MC nº 19 **Pontuação** · 8/10

GOD OF WAR

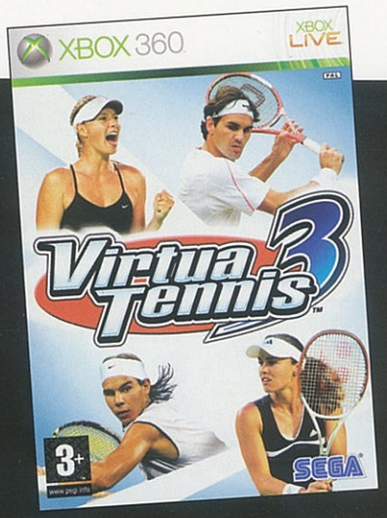
Este é sem dúvida um dos melhores jogos de acção da consola. A sua sequela foi lançada há pouco tempo, o progresso não pode parar e quem ainda o deseja adquirir deve aproveitar a oportunidade, enquanto está disponível. É um clássico incontornável, como a saga *Devil May Cry* e um jogo imprescindível para a colecção de quem possui uma PlayStation 2.

Num universo inspirado na antiga mitologia grega em que o reino dos mortais e deuses colidia numa atmosfera de força bruta e violência, atribui ao jogador o papel de Kratos, um indivíduo que como Hércules tem de ultrapassar desafios inimagináveis e combater colossos recorrendo a lâminas que estão presas nos seus braços.

PS2 **Género** · Acção **Editora** · Sony
Revista em que saiu · MC nº 55 **Pontuação** · 9/10

TRUQUES E DICAS

Virtua Tennis 3 ■ Xbox 360



Jogar com Duke: Escolham o modo Tournament e ganhem todas as partidas de singles sem nunca perderem contra o CPU, de modo a obterem um "C" ou uma classificação superior. Derrotem Duke quando estiverem a jogar contra ele para que fique disponível como personagem.
Jogar com King: Escolham o modo Tournament e ganhem todas as partidas de singles sem nunca perderem contra o CPU, de modo a obterem um "D" ou uma classificação inferior. Derrotem King quando estiverem a jogar contra ele, para que fique disponível como personagem.
Frigideira como raquete: Consigam três "strikes" seguidos no Pin Crusher.
Guitarra como raquete: Derrotem King ou Duke numa final SPT.
Raquete de madeira: Vençam o modo King of Players.
Achievements: Completem os seguintes objectivos para ganharem pontos Xbox Live Gamerscore.
5 Consecutive Ranked Wins (30 pontos): Vençam cinco partidas com "rank" de seguida no Xbox Live.
Rank #1 World Tour (30 pontos): Cheguem a nº 1 no World Tour.
1000 Plays (30 pontos): Joguem a *Virtua Tennis 3* 1000 vezes em qualquer modo.
Gold in all Academy (30 pontos): Completem todas as missões Academy com medalhas de ouro.
Level 6 Training Game Cleared (30 pontos): Completem um minijogo de nível 6 no World Tour.
All Stages Unlocked (30 pontos): Desbloqueiem todos os campos.
Unlocked King (30 pontos): Desbloqueiem King.
Unlocked Duke (30 pontos): Desbloqueiem Duke.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES — PS2

Insiram os seguintes códigos durante o jogo para desbloquearem o efeito correspondente.
Pedestres com armas: Cima, L1, Baixo, R1, Esquerda, Círculo, Direita, Triângulo.
Os pedestres entram no vosso veículo: Baixo, Cima, Direita, L1, L1, Quadrado, Cima, L1.
Os pedestres seguem-vos: Direita, L1, Baixo, L1, Círculo, Cima, L1, Quadrado.
Destruir todos os carros: L1, R1, R1, Esquerda, Direita, Quadrado, Baixo, R1.
100% dos bónus *multiplayer* desbloqueados: Cima, Cima, Cima, Triângulo, Triângulo, Círculo, L1, R1.
Baixar o Wanted Level: Cima, Direita, Triângulo, Triângulo, Baixo, Esquerda, X, X.
Aumentar o Wanted Level: Cima, Direita, Quadrado, Quadrado, Baixo, Esquerda, Círculo, Círculo.
O Wanted Level nunca sobe: Cima, Direita, Triângulo, Triângulo, Baixo, Esquerda, X, X.
Tempo enevoado: Esquerda, Baixo, Triângulo, X, Direita, Cima, Esquerda, L1.
Bom tempo: Esquerda, Baixo, R1, L1, Direita, Cima, Esquerda, Círculo.
Armas (1º conjunto): Esquerda, Direita, X, Cima, Baixo, Quadrado, Esquerda, Direita.
Armas (2º conjunto): Esquerda, Direita, Quadrado, Cima, Baixo, Triângulo, Esquerda, Direita.
Armas (3º conjunto): Esquerda, Direita, Triângulo, Cima, Baixo, Círculo, Esquerda, Direita.

TEST DRIVE UNLIMITED — PS2

Modo Photo: Alcancem a categoria "Amateur".
Oficinas Tuning: Alcancem a categoria "Amateur".
Modo Editor: Alcancem a categoria "Pro".
Pista Oahu: Alcancem a categoria "Pro".
The Reward: Alcancem a categoria "Expert".
Ford Island: Alcancem a categoria "Expert".
May the Best Man Win: Alcancem a categoria "Champion".
The Legendary Record: Alcancem a categoria "Champion".
Todos os desafios: Alcancem a categoria "Champion".
Walmaealamae Haven of Peace: Descubram todas as estradas na ilha para terem esta casa.

MOTORSTORM — PS3

Master Code: Mantenham pressionados L1+L2+R1+R2+R3 (pressionado para Cima) + L3 (pressionado para Baixo) no menu principal. Um efeito sonoro irá confirmar se foi inserido correctamente. Todos os bónus vão estar desbloqueados.
Modo Big Head: Pressionem em Start para pausar o jogo, depois mantenham carregados L1+L2+R1+R2+R3 (pressionado para a Direita) + L3 (pressionado para a Esquerda). Um efeito sonoro irá confirmar se foi inserido correctamente.
Flips: Em qualquer pista onde façam saltos longos carreguem em qualquer direcção do D-Pad para que o vosso veículo rodopie nessa direcção.

BULLET WITCH — XBOX 360

Modo Hell: Acabem o jogo nos modos Chaos e Hard.
Achievements: Completem os seguintes objectivos para ganharem pontos Xbox Live Gamerscore.
All Stages Cleared (140 pontos): Acabem todos os níveis.
CHAOS Difficulty Mode Cleared (250 pontos): Acabem todos os níveis no modo Chaos.
Easy Difficulty Mode Cleared (50 pontos): Acabem todos os níveis no modo Easy.
Full Power-Up Completed (150 pontos): Recolham todos os elementos de *power-up* do jogo.
Hard Difficulty Mode Cleared (150 pontos): Acabem todos os níveis no modo Hard.
HELL Difficulty Mode Cleared (1 ponto): Todos os níveis acabados em modo HELL.
Normal Difficulty Mode Cleared (100 pontos): Acabem todos os níveis no modo Normal.
Stage 1 Cleared (10 pontos): Acabem o primeiro nível em qualquer dificuldade.
Stage 2 Cleared (10 pontos): Acabem o segundo nível em qualquer dificuldade
Stage 3 Cleared (10 pontos): Acabem o terceiro nível em qualquer dificuldade
Stage 4 Cleared (10 pontos): Acabem o quarto nível em qualquer dificuldade
Stage 5 Cleared (10 pontos): Acabem o quinto nível em qualquer dificuldade
Stage 6 Cleared (10 pontos): Acabem o sexto nível em qualquer dificuldade
Total Play Time of 15 Hours (99 pontos): Tempo de jogo superior a 15 horas.

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES — XBOX 360

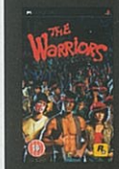
Achievements: completem os seguintes objectivos para ganharem pontos Xbox Live Gamerscore.
Tourist, Shivering Isles (20 pontos): Entrem nas Shivering Isles.
Aspirant, Shivering Isles (20 pontos): Alcancem o Aspirant Rank no Court of Madness.
Citizen, Shivering Isles (20 pontos): Alcancem o Citizen Rank no Court of Madness.
Madman, Shivering Isles (20 pontos): Alcancem o Madman Rank no Court of Madness.
Honored Madman, Shivering Isles (20 pontos): Alcancem o Honored Madman Rank no Court of Madness.
Duke Dementia, Shivering Isles (30 pontos): Alcancem o Duke of Dementia Rank no Court of Madness.
Duke Mania, Shivering Isles (30 pontos): Alcancem o Duke of Mania Rank no Court of Madness.
Regent, Shivering Isles (20 pontos): Alcancem o Regent Rank no Court of Madness.
Defender, Shivering Isles (20 pontos): Alcancem o Defender of the Realm Rank no Court of Madness.
Madgod, Shivering Isles (50 pontos): Impedir o Greymarch.

GUITAR HERO II — XBOX 360

Insiram estes códigos no menu principal, onde aparecem as opções Career e Quick Play.
Air Guitar: Amarelo, Azul, Amarelo, Laranja, Amarelo, Azul.
Hyperspeed: Azul, Laranja, Amarelo, Laranja, Azul, Laranja, Amarelo, Amarelo.
Público com olhos por cabeça: Amarelo, Laranja, Azul, Azul, Azul, Laranja, Amarelo.
Cabeças incandescentes: Laranja, Amarelo, Amarelo, Laranja, Amarelo, Amarelo, Laranja, Amarelo, Amarelo, Azul, Amarelo, Amarelo, Azul, Amarelo, Amarelo.
Público com cabeças de macaco: Laranja, Amarelo, Azul, Azul, Amarelo, Laranja, Azul, Azul.
Modo Performance: Azul, Azul, Amarelo, Azul, Azul, Laranja, Azul, Azul.
Desbloquear todas as canções: Azul, Amarelo, Laranja, Vermelho, Laranja, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo.

BATTLEZONE — PSP

Modo Cheat: Acedam ao menu Cheat no ecrã das opções, seleccionem o efeito desejado e insiram o código correspondente para o desbloquear. Um efeito sonoro irá confirmar se foi inserido correctamente. Para o desactivar, pressionem em Círculo no menu Cheat.
Always Invisible (invisibilidade): Pressionem em L, Esquerda, Direita, Quadrado, Triângulo, R.
Instant Gib (morte instantânea): Pressionem em L, Quadrado, Triângulo, Direita, Triângulo, R.
Max Players (máximo de jogadores): Pressionem em Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda.
Mortar Only (apenas morteiros): Pressionem em Triângulo, L, Quadrado, Quadrado, Direita, Esquerda.
No Auto Heal (sem cura automática): Pressionem em Start, Direita, Esquerda, Select, Direita, Quadrado.
Pick Up Double Time (tempo acelerado): Pressionem em Quadrado, Direita, Triângulo, Direita, R, L.
Team Special Recharge (recarga especial): Pressionem em Direita, Direita, Esquerda, Quadrado, R, L.
Unlimited Ammo (munições infinitas): Pressionem em Esquerda, R, L, Triângulo, Direita, Quadrado.



THE WARRIORS — PSP

Energia infinita: Pressionem em Cima, Triângulo, R, Select, X, L, durante o jogo. Se activarem a Rage, este efeito será cancelado.
Rage infinita: Pressionem em Quadrado, Círculo, Triângulo, Select, X, Esquerda durante o jogo.
Completar a missão em curso: Pressionem em Baixo, Quadrado, X, Select, R, Esquerda durante o jogo.
Completar o modo Story a 100%: Pressionem em L, Select, Quadrado, Baixo, L, Direita durante o jogo.
Minijogo Armies of the Night (99 créditos): Pressionem em Cima, Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita durante o jogo.
Todos os contrabandistas de armas: Pressionem em Direita, R, Círculo, X, Select, Quadrado durante o jogo.
Sprint infinito: Pressionem em Baixo, Quadrado, Esquerda, X, L, Select.
Equipar taco inquebrável: Pressionem em L, L, Círculo, Cima, Círculo, Select durante o jogo.
Equipar cano: Pressionem em R, Círculo, Select, Cima, L, Direita durante o jogo.
Equipar machete: Pressionem em L, X, R, R, Select, R durante o jogo.

KORORINPA — WII

Níveis de bónus: Ganhem 25 troféus de ouro para desbloquear os cinco níveis de bónus. Os troféus de ouro estão também disponíveis no modo Mirror.
Níveis secretos: Recolham 45 cristais verdes para desbloquear catorze níveis secretos. Cada nível contém um cristal verde escondido. O décimo quinto nível secreto é desbloqueado ao completarem os cinco níveis de bónus.
20 bolas: Completem os 45 níveis regulares e os 15 níveis secretos.
Toda a música: Completem todos os níveis.
Modo Mirror: Completem os 45 níveis regulares.
Bola Car Crush: Completem o primeiro nível do modo Mirror e recolham a jóia amarela.
Bola Flash: Completem o último nível do modo normal e apanhem a jóia amarela.
Bola Galaxy: Completem o primeiro nível Night Zone e apanhem a jóia amarela.
Bola UFO: Completem o último nível do modo Mirror e apanhem a jóia amarela.
Acabar a 100%: Desbloqueiem todas as bolas e músicas; completem todos os níveis de bónus, níveis secretos e os 45 níveis regulares tanto no modo normal como em Mirror.

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION — WII

Modo Cheat: Pressionem nos botões Menos + Mais no menu principal para revelar o ecrã dos truques. Insiram os seguintes códigos para activar a função correspondente. Um efeito sonoro irá confirmar se foi inserido correctamente. Os resultados dos códigos não serão gravados no vosso jogo.
Todos os níveis desbloqueados: Escrevam "271828".
Todos os monstros e níveis desbloqueados: Escrevam "141421".
Destruir edifícios com um só golpe: Escrevam "071767".
Invencibilidade a balas, mísseis e outros projécteis: Escrevam "986960".
Todos os monstros com Power Upgrades: Escrevam "011235". Os Star Points não vão aparecer nas cartas.
Modo Demo com dois monstros aleatórios: Escrevam "082864". Isto ganha PAR Damage Stars.
Modo Instant Demo com dois monstros aleatórios: Escrevam "874098". Isto ganha Destruction Complete Stars.
Ver a sequência de abertura: Escrevam "667300".
Ver a sequência final: Escrevam "667301".
Ver créditos: Escrevam "667302".
Anular todos os códigos: Escrevam "000000".

FINAL FANTASY VI ADVANCE — GBA

Dragon's Den: Derrotem os oito Dragons no World of Ruin. Esta masmorra está situada a noroeste no mapa.
Soul Shrine: Terminem o Dragon's Den e acabem o jogo. Esta masmorra secreta está situada numa das ilhotas a norte de Mobliz.
Bestiary: Gravem o jogo uma vez para desbloquearem a opção Bestiary no menu Extra.
Music Player: Acabem o jogo para desbloquearem a opção Music Player no menu Extra.
Experiência fácil: Gravem o jogo no World of Ruin enquanto estão apenas com Celes. Depois continuem sem gravar até que possam enfrentar os dinossauros. Aumentem apenas Celes até ao nível 99 e morram. Deverão ficar assim no sítio onde gravaram com Celes no nível 99; a partir daqui, todas as personagens vão estar a nível 99.

SOCOM: Combined Assault ■ PS2

Mostrar as coordenadas: Carreguem em Start para pausar o jogo, depois pressionem em Quadrado, Triângulo, Círculo, Círculo, L1, Triângulo, Círculo, Círculo, Triângulo, Quadrado. Regressem ao jogo e as vossas coordenadas vão estar dispostas no canto inferior direito.
Bónus de medalhas: Recolham o número indicado de medalhas para desbloquear o bónus.
Conjunto de artilharia paramilitar leve: 9 medalhas.
Conjunto de artilharia paramilitar pesada: 12 medalhas.
Conjunto de artilharia Defense Force: 15 medalhas.
Conjunto de artilharia Rebel: 18 medalhas.
Conjunto de artilharia Mercenary: 21 medalhas.
Conjunto de artilharia SEAL: 24 medalhas.
Arma R44M: 27 medalhas.
Explosivos: 30 medalhas.
Lança-granadas MM-1: 32 medalhas.
Jukebox (Main Theme): 15 medalhas.
Jukebox (Kariminal): 15 medalhas.
Jukebox (Boomer's Reprise): 15 medalhas.

DBZ: Supersonic Warriors 2 ■ NDS

Modo Maximum: Completem a Z-Battle com qualquer equipa.
Modo Hard Maximum: Completem o modo Maximum no nível de dificuldade Novice.
Modo Mania Maximum: Completem o modo Maximum ao jogarem no nível de dificuldade Hard.
Dragon Power infinito: Completem o modo Maximum ao jogarem no nível de dificuldade Mania.
Joguem com Babidi: Completem o nível "Evil Discovered" na história de Vegeta.
Joguem com Bardock: Completem o nível "Fateful Reunion" na história de Goku.
Joguem com Broly: Completem o nível "Legends of Devil!" na história de Goku.
Joguem com Buu (Bom): Completem o nível "Super Buu Has Emerged!" na história de Gotenks.
Joguem com Dr. Gero: Completem o nível "Ambition" na história de Gohan.
Joguem com Android #16 e #17: Completem o nível "16's Agitation" na história do Android #18.
Joguem com Android #18: Completem o nível "Differences in Experience" na história de Krillin.

GUITAR HERO II — XBOX 360

Insiram estes códigos no menu principal, onde aparecem as opções Career e Quick Play.
Air Guitar: Amarelo, Azul, Amarelo, Laranja, Amarelo, Azul.
Hyperspeed: Azul, Laranja, Amarelo, Laranja, Azul, Laranja, Amarelo, Amarelo.
Público com olhos por cabeça: Amarelo, Laranja, Azul, Azul, Azul, Laranja, Amarelo.
Cabeças incandescentes: Laranja, Amarelo, Amarelo, Laranja, Amarelo, Amarelo, Laranja, Amarelo, Amarelo, Azul, Amarelo, Amarelo, Azul, Amarelo, Amarelo.
Público com cabeças de macaco: Laranja, Amarelo, Azul, Azul, Amarelo, Laranja, Azul, Azul.
Modo Performance: Azul, Azul, Amarelo, Azul, Azul, Laranja, Azul, Azul.
Desbloquear todas as canções: Azul, Amarelo, Laranja, Vermelho, Laranja, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo, Azul, Amarelo.

BATTLEZONE — PSP

Modo Cheat: Acedam ao menu Cheat no ecrã das opções, seleccionem o efeito desejado e insiram o código correspondente para o desbloquear. Um efeito sonoro irá confirmar se foi inserido correctamente. Para o desactivar, pressionem em Círculo no menu Cheat.
Always Invisible (invisibilidade): Pressionem em L, Esquerda, Direita, Quadrado, Triângulo, R.
Instant Gib (morte instantânea): Pressionem em L, Quadrado, Triângulo, Direita, Triângulo, R.
Max Players (máximo de jogadores): Pressionem em Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda.
Mortar Only (apenas morteiros): Pressionem em Triângulo, L, Quadrado, Quadrado, Direita, Esquerda.
No Auto Heal (sem cura automática): Pressionem em Start, Direita, Esquerda, Select, Direita, Quadrado.
Pick Up Double Time (tempo acelerado): Pressionem em Quadrado, Direita, Triângulo, Direita, R, L.
Team Special Recharge (recarga especial): Pressionem em Direita, Direita, Esquerda, Quadrado, R, L.
Unlimited Ammo (munições infinitas): Pressionem em Esquerda, R, L, Triângulo, Direita, Quadrado.

THE WARRIORS — PSP

Energia infinita: Pressionem em Cima, Triângulo, R, Select, X, L, durante o jogo. Se activarem a Rage, este efeito será cancelado.
Rage infinita: Pressionem em Quadrado, Círculo, Triângulo, Select, X, Esquerda durante o jogo.
Completar a missão em curso: Pressionem em Baixo, Quadrado, X, Select, R, Esquerda durante o jogo.
Completar o modo Story a 100%: Pressionem em L, Select, Quadrado, Baixo, L, Direita durante o jogo.
Minijogo Armies of the Night (99 créditos): Pressionem em Cima, Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita durante o jogo.
Todos os contrabandistas de armas: Pressionem em Direita, R, Círculo, X, Select, Quadrado durante o jogo.
Sprint infinito: Pressionem em Baixo, Quadrado, Esquerda, X, L, Select.
Equipar taco inquebrável: Pressionem em L, L, Círculo, Cima, Círculo, Select durante o jogo.
Equipar cano: Pressionem em R, Círculo, Select, Cima, L, Direita durante o jogo.
Equipar machete: Pressionem em L, X, R, R, Select, R durante o jogo.

KORORINPA — WII

Níveis de bónus: Ganhem 25 troféus de ouro para desbloquear os cinco níveis de bónus. Os troféus de ouro estão também disponíveis no modo Mirror.
Níveis secretos: Recolham 45 cristais verdes para desbloquear catorze níveis secretos. Cada nível contém um cristal verde escondido. O décimo quinto nível secreto é desbloqueado ao completarem os cinco níveis de bónus.
20 bolas: Completem os 45 níveis regulares e os 15 níveis secretos.
Toda a música: Completem todos os níveis.
Modo Mirror: Completem os 45 níveis regulares.
Bola Car Crush: Completem o primeiro nível do modo Mirror e recolham a jóia amarela.
Bola Flash: Completem o último nível do modo normal e apanhem a jóia amarela.
Bola Galaxy: Completem o primeiro nível Night Zone e apanhem a jóia amarela.
Bola UFO: Completem o último nível do modo Mirror e apanhem a jóia amarela.
Acabar a 100%: Desbloqueiem todas as bolas e músicas; completem todos os níveis de bónus, níveis secretos e os 45 níveis regulares tanto no modo normal como em Mirror.

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION — WII

Modo Cheat: Pressionem nos botões Menos + Mais no menu principal para revelar o ecrã dos truques. Insiram os seguintes códigos para activar a função correspondente. Um efeito sonoro irá confirmar se foi inserido correctamente. Os resultados dos códigos não serão gravados no vosso jogo.
Todos os níveis desbloqueados: Escrevam "271828".
Todos os monstros e níveis desbloqueados: Escrevam "141421".
Destruir edifícios com um só golpe: Escrevam "071767".
Invencibilidade a balas, mísseis e outros projécteis: Escrevam "986960".
Todos os monstros com Power Upgrades: Escrevam "011235". Os Star Points não vão aparecer nas cartas.
Modo Demo com dois monstros aleatórios: Escrevam "082864". Isto ganha PAR Damage Stars.
Modo Instant Demo com dois monstros aleatórios: Escrevam "874098". Isto ganha Destruction Complete Stars.
Ver a sequência de abertura: Escrevam "667300".
Ver a sequência final: Escrevam "667301".
Ver créditos: Escrevam "667302".
Anular todos os códigos: Escrevam "000000".

FINAL FANTASY VI ADVANCE — GBA

Dragon's Den: Derrotem os oito Dragons no World of Ruin. Esta masmorra está situada a noroeste no mapa.
Soul Shrine: Terminem o Dragon's Den e acabem o jogo. Esta masmorra secreta está situada numa das ilhotas a norte de Mobliz.
Bestiary: Gravem o jogo uma vez para desbloquearem a opção Bestiary no menu Extra.
Music Player: Acabem o jogo para desbloquearem a opção Music Player no menu Extra.
Experiência fácil: Gravem o jogo no World of Ruin enquanto estão apenas com Celes. Depois continuem sem gravar até que possam enfrentar os dinossauros. Aumentem apenas Celes até ao nível 99 e morram. Deverão ficar assim no sítio onde gravaram com Celes no nível 99; a partir daqui, todas as personagens vão estar a nível 99.

SOCOM: Combined Assault ■ PS2

Mostrar as coordenadas: Carreguem em Start para pausar o jogo, depois pressionem em Quadrado, Triângulo, Círculo, Círculo, L1, Triângulo, Círculo, Círculo, Triângulo, Quadrado. Regressem ao jogo e as vossas coordenadas vão estar dispostas no canto inferior direito.
Bónus de medalhas: Recolham o número indicado de medalhas para desbloquear o bónus.
Conjunto de artilharia paramilitar leve: 9 medalhas.
Conjunto de artilharia paramilitar pesada: 12 medalhas.
Conjunto de artilharia Defense Force: 15 medalhas.
Conjunto de artilharia Rebel: 18 medalhas.
Conjunto de artilharia Mercenary: 21 medalhas.
Conjunto de artilharia SEAL: 24 medalhas.
Arma R44M: 27 medalhas.
Explosivos: 30 medalhas.
Lança-granadas MM-1: 32 medalhas.
Jukebox (Main Theme): 15 medalhas.
Jukebox (Kariminal): 15 medalhas.
Jukebox (Boomer's Reprise): 15 medalhas.

DBZ: Supersonic Warriors 2 ■ NDS

Modo Maximum: Completem a Z-Battle com qualquer equipa.
Modo Hard Maximum: Completem o modo Maximum no nível de dificuldade Novice.
Modo Mania Maximum: Completem o modo Maximum ao jogarem no nível de dificuldade Hard.
Dragon Power infinito: Completem o modo Maximum ao jogarem no nível de dificuldade Mania.
Joguem com Babidi: Completem o nível "Evil Discovered" na história de Vegeta.
Joguem com Bardock: Completem o nível "Fateful Reunion" na história de Goku.
Joguem com Broly: Completem o nível "Legends of Devil!" na história de Goku.
Joguem com Buu (Bom): Completem o nível "Super Buu Has Emerged!" na história de Gotenks.
Joguem com Dr. Gero: Completem o nível "Ambition" na história de Gohan.
Joguem com Android #16 e #17: Completem o nível "16's Agitation" na história do Android #18.
Joguem com Android #18: Completem o nível "Differences in Experience" na história de Krillin.

PRÓXIMO MÊS

REPORTAGEM

GRAND THEFT AUTO IV

Depois do intrigante trailer que nos revelou a nova personagem que iremos encarnar e uma recriação da cidade de Nova Iorque, no próximo número da Maxi podem contar com um especial dedicado ao jogo da Rockstar, aproveitando a nossa visita aos estúdios da companhia para ver como está o quarto capítulo desta sempre polémica série.

REPORTAGEM

BIOSHOCK

Na próxima edição podem contar com os primeiros pormenores concretos sobre este FPS claustrofóbico, dos criadores que nos trouxeram os clássicos System Shock 1 e 2, e a sair em Agosto para a Xbox 360.

REPORTAGEM

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Baseado no terceiro filme da saga, no próximo mês vamos visitar os estúdios que estão a desenvolver este título de acção e aventura para as diversas consolas presentes no mercado.

TESTE

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Depois de The Lord of the Rings, The Battle For Middle-earth II, a EA volta à carga na Xbox 360 no que toca a conversões de títulos de estratégia.

MAXI CONSOLAS **Nº 79**

NAS BANCAS NO INÍCIO DE JUNHO

Conteúdo sujeito a alteração

MESMO O MAIS NOBRE DOS HERÓIS TEM UM LADO NEGRO.

SOLTA-O.

SPIDER-MAN™ 3 THE GAME

OFFICIAL MOVIE GAME

SONY.COM/SPIDER-MAN

SM3THEGAME.COM

PlayStation 2 | PLAYSTATION 3 | PlayStation Portable | XBOX 360 XBOX LIVE | PC DVD ROM

ACTIVISION

activision.com

MARVEL

12+ www.pegi.info

BRADYGAMES | SPIDER-MAN MERCHANDISING | COLUMBIA PICTURES | NINTENDO DS. | GAME BOY ADVANCE | Wii

Spider-Man e todas as personagens relacionadas: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Elementos do jogo: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registada de Activision Publishing Inc. Todos os direitos reservados. "PlayStation", PLAYSTATION" e "PSP" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados. Pode ser necessário o PSP® - Memory Stick Duo™ (vendido separadamente). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XboxLive e os logótipos da Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas da Microsoft. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii E O LOGÓTIPO DA Wii SÃO MARCAS COMERCIAIS DE NINTENDO. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas e nomes comerciais pertencem aos seus respectivos proprietários.